EL GRAN LIBRO DE



LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES DE:

RESIDENT EVIL 2 - BATTLEZONE
M1 TANK PLATOON 2
EGIPTO 1156 A.C.

Incluye trucos para más de 30 juegos

Edita:

Hobby Press, S. A.



Redacción:

Rubén J. Navarro, Juan José Vázquez, Anselmo Trejo, Pedro José Rodríguez, Enrique Bellón.

Edición y diseño:

Equipo Micromanía

Imprime: **Pentacrom,S.L.**

Depósito Legal: **M-15.436-1985**

En estos meses de verano y de ardiente calor, las neuronas parecen rendirse ante tal modorra y más que nunca parece que vas a necesitar que te resolvamos alguna que otra duda respecto de tus juegos favoritos. Y nada mejor que hacerlo con esta cuarta entrega de la colección de Libros de Trucos de Micromanía, que este mes te trae tres guías especiales de programas de rabiosa actualidad. La primera en venir a colación es la segunda parte de «Resident Evil», una terrorífica aventura, en la que desvelamos todos los secretos para poder llegar al final de esta aventura, así como lo que tienes que hacer para conseguir ciertos privilegios.

La segunda Guía Rápida de este número corresponde a ese programa que ha conseguido aunar en uno sólo dos géneros tan dispares como la estrategia y el arcade, y que lleva el nombre de «Battlezone». Aquí podrás descubrir cómo son cada una de las misiones de cada bando, además de darte la estrategia a seguir en cada caso.

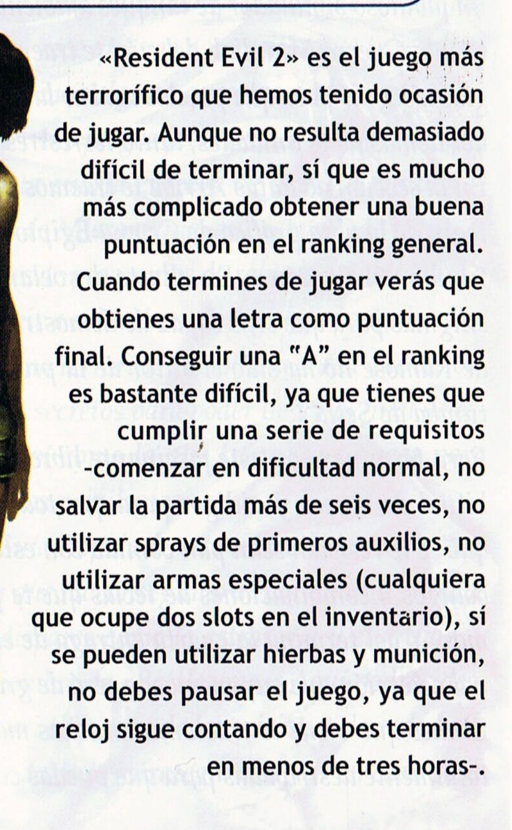
Terminamos la sección de guías rápidas con un simulador por todo lo alto. Se trata de «M1 Tank Platoon 2», un fabuloso simulador de tanques ambientado en la Segunda Guerra Mundial, del cual te traemos las estrategias a seguir para que puedas acabar la guerra sin perder demasiadas unidades, tanto terrestres como aéreas. En la sección de Patas Arriba te traemos la solución íntegra de la obra gráfica de Cryo, «Egipto 1156 A.C. La tumba del Faraón». En ella te desvelamos todos los enigmas para que seas capaz de demostrar que el padre de Ramosé no ha sido el autor de la profanación de la tumba de Sethi I.

Para terminar con este fascinante libro, la sección habitual de trucos y códigos para que todos esos juegos que se te resisten sean pan comido con estos excelentes códigos y combinaciones de teclas que te proporcionamos. Y así termina la cuarta entraga de esta sensacional colección que suponemos te será de gran utilidad.

El mes que viene te traeremos muchas más novedades totalmente destripadas para que puedas con ellas.

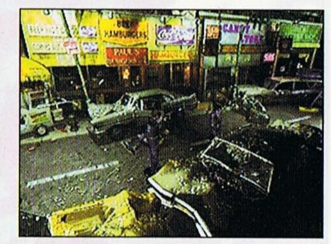
RESIDENT EVIL 2

Sólo en la oscuridad



«Resident Evil 2» es el juego más terrorífico que hemos tenido ocasión de jugar. Aunque no resulta demasiado difícil de terminar, sí que es mucho más complicado obtener una buena puntuación en el ranking general. Cuando termines de jugar verás que obtienes una letra como puntuación final. Conseguir una "A" en el ranking es bastante difícil, ya que tienes que cumplir una serie de requisitos -comenzar en dificultad normal, no salvar la partida más de seis veces, no utilizar sprays de primeros auxilios, no utilizar armas especiales (cualquiera que ocupe dos slots en el inventario), sí se pueden utilizar hierbas y munición, no debes pausar el juego, ya que el reloj sigue contando y debes terminar en menos de tres horas-.





Para que consigas la mayor puntuación y puedas utilizar los trucos que te ofrecemos más adelante, hemos preparado esta guía rápida que te ofrece la solución completa del juego sin quitar nada de la emoción que conlleva (hemos omitido la mayoría de los monstruos y escenas para que las descubras tú mismo) y puedas finalizarlo en el menor tiempo posible.

PRIMER ESCENARIO

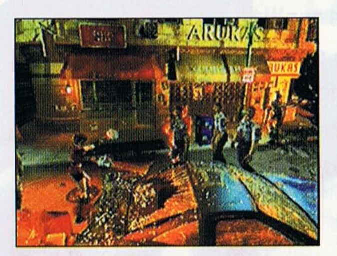
EN LA COMISARÍA

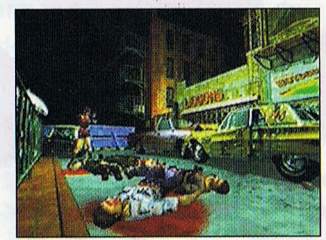
Corre todo lo que puedas mientras esquivas con habilidad los zombies que te salen al paso hasta que llegues a la tienda de armas. Aquí puedes encontrar dos cajas de munición para la pistola. Después de que los zombies hayan roto el cristal, tienes dos opciones: o sales corriendo por la puerta de la derecha o te encargas de ellos y te haces con el arma del pobre armero muerto (ballesta para **Clair** y escopeta para **Leon**). Avanza hasta la camioneta y coge más munición, encárgate de los zombies que salen de la cancha de baloncesto y entra en ella para acceder a una nueva puerta. Desde aquí, corre de nuevo esquivando a los zombies hasta llegar al autobús. Entra en él, coge

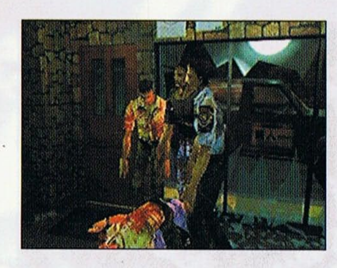


las balas, encárgate de los zombies y sal por la puerta delantera del autobús. Ten cuidado con los malditos necrófagos que hay a la entrada de la comisaría y entra en ella.

Una vez en el hall principal, ve al fondo y coge las balas y las cintas de tinta para poder salvar las partidas en las máquinas de escribir que irás encontrando. Ve a la puerta superior izquierda según miras a la fuente (la única que no está cerrada) y habla con el oficial herido, que te dará una tarjeta-llave









que debes usar en el ordenador del hall principal para desbloquear las otras dos puertas. Entra por la puerta de la izquierda que antes estaba cerrada y coge el memorandum de la policía. Examínalo, toma buena nota de la combinación de una caja fuerte (por si no te quieres molestar en apuntarlo te diremos que es 2236) y luego avanza por la puerta que hay junto a la ventana. Si estás jugando con

Clair puedes abrir el cajón de la mesa y coger un spray de primeros auxilios. **Leon** necesitará encontrar antes de todo una llave pequeña. En la esquina del corredor te encontrarás con un oficial muerto cuya cabeza ha conocido mejores ratos y una puerta por la que de momento no puedes entrar. Examínalo dos veces y coge más munición. Avanza un poco más hasta que veas un charco de sangre frente a ti y prepara tu mejor arma.

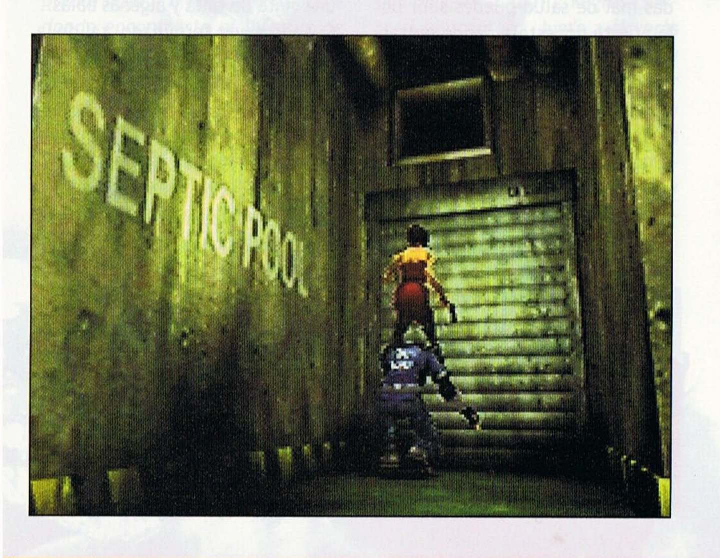
Continúa hacia delante y entra en la puerta doble que hay a la derecha. A tu izquierda hay una mesa donde encontrarás un informe de operaciones.

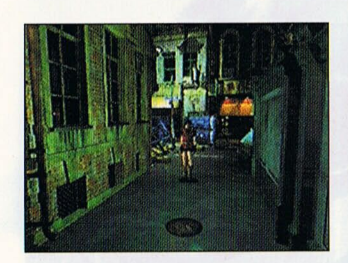
Leon *debe entrar en la habitación que hay a la izquierda de la pizarra y utilizar el mechero en la chimenea para hacerse con la primera joya roja.*

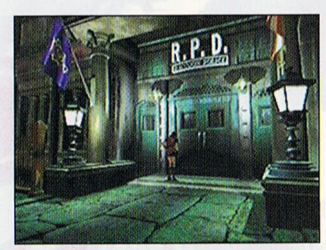
Sal de la habitación y continúa hacia la siguiente puerta. ¿Ya está? Bien, continuamos: sube por las escaleras y avanza hasta que veas una estatua que sostiene una joya roja. Estas ante el primer puzzle del juego, pero tranquilo porque es bien sencillo. Tienes que conseguir que las dos estatuas laterales miren a la que está sosteniendo la

joya, y para ello debes empujarlas. Coloca la estatua gris sobre el cuadrado del suelo que hay a la izquierda de la estatua grande, y luego haz lo propio con la estatua roja, pero a ésta colócala en el que hay a la derecha de la estatua de la joya. Coge ahora el preciado rubí y entra por la puerta que hay a la derecha de la estatua, avanza por el pasillo y entra por la primera puerta. Ahora estás en el despacho del grupo S.T.A.R.S. En la mesa de Chris encontrarás su diario y la medalla del unicornio. Ve al fondo y abre el armario para hacerte con un útil lanzagranadas en el caso de **Clair** o con una escopeta en el de **Leon**. Cuando intentes salir de la habitación, **Clair** verá que llega un fax que deberías leer. Sal y regresa por donde viniste hasta el hall principal de la comisaría (por donde entraste) y coloca la medalla del unicornio en la fuente del centro para conseguir una llave con una pica grabada. Esto te permite acceder a nuevas habitaciones (la cosa se pone interesante, ¿verdad?).

Entra por la puerta de la derecha del hall principal y luego por la puerta





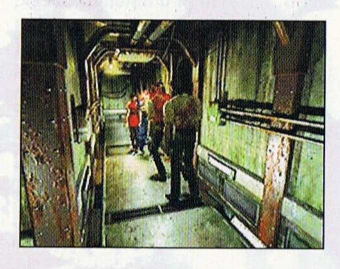


doble de color azul que hay a mano derecha nadas más entrar. En un despacho que tiene la puerta abierta hay una pequeña caja fuerte (2236) y algunas hierbas verdes ocultas tras la mesa. Si andas mal de salud puedes salir por la puerta opuesta a donde entraste (verás a un poli muerto en el suelo que guarda más munición) y salir por la puerta de metal para coger más hierbas verdes al pie de la escalera y al final de ella. Luego, regresa a donde la caja fuerte. Sal por la puerta doble azul por la que entraste, tira a mano derecha, pasa la máquina de refrescos y avanza hasta la puerta del fondo. Entra, gira a la izquierda y entra por la puerta que verás justo enfrente. Coge el cargador (o la llave pequeña si juegas con **Leon**) y regresa al hall principal de la comisaría. Vuelve a la puerta que estaba junto al oficial muerto y el charco de sangre y ábrela con la llave recién adquirida. Mueve la escalerilla hasta el fondo y súbete a ella para coger la manivela que hay sobre el armario. Luego, registra todos los archivadores hasta que encuentres un informe de patrulla, una cinta de tinta y algunas balas. Cuando hayas terminado, sal de la habitación y sube al segundo piso. Continúa por el pasillo que hay pasadas las estatuas y entra por la puerta que hay pasada la sala de los S.T.A.R.S. Dispara a los zombies y habla con Leon. Por el pasillo que hay tras él encontrarás más munición. Avanza por el pasillo que hay a tu derecha y coge unas granadas que hay en el cajón de la mesa (**Clair**) o una culata para la pistola (**Leon**). Entra en la bibilioteca (a tu izquierda). Sube las escaleras y avanza hasta que ceda la madera y caigas a través del suelo. Pulsa el botón rojo. Acércate al panel más a la izquierda, pulsa el interruptor rojo y muévelo a

la derecha. Ve al siguiente panel y muévelo también hacia la derecha. Acabas de abrir el cuadro que hay junto al punto donde caíste desde la escalera y ahora puedes hacerte con la piedra serpiente (**Clair**) o el enchufe alfil (**Leon**). Cógela y sal por la puerta doble. Avanza hasta el otro lado de este inmenso balcón cargándote a los zombies y entra por la puerta del fondo. Coge el mechero, la cinta de tinta y el diario del secretario A.

Clair *debe ahora salir de nuevo a la galería y activar la escalera de emergencia, bajar por ella a la planta baja e ir a la puerta doble donde encontraste el informe de operaciones. Entra en la habitación trasera y utiliza el mechero en la chimenea para conseguir la segunda joya roja.*

Regresa ahora a la habitación donde cogiste el mechero (utiliza la escalera de emergencia). Desde aquí, sal por la puerta opuesta a la que has entrado hasta que veas un helicóptero en llamas que te bloquea el camino en esa dirección (de momento...). Ve a la derecha, sal por la puerta del fondo hasta llegar a un pasillo, sigue avanzando y pasa corriendo entre los cuervos (no te pares bajo ningún concepto, ya te encargarás luego de ellos) hasta que llegues a una puerta de metal. Si sales podrás ver el resto del helicóptero que arde en llamas. Baja por las escaleras, ve hacia la izquierda hasta que llegues a una habitación donde encontrarás una imprescindible manivela redonda y una ballesta (**Clair**). Regresa hasta el helicóptero. Junto a él verás una verja metálica. Entra por ella y verás una válvula donde debes usar la manivela redonda para aumentar la presión del agua y apagar las llamas que consumen al helicóptero. Entre el amasijo de hierro y cuerpos calcinados podrás encontrar algunas balas.

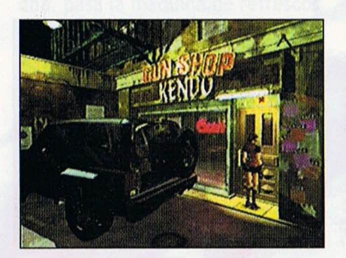


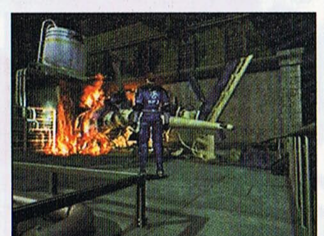


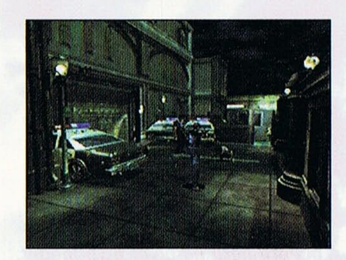
CAMINO DE LAS ALCANTARILLAS

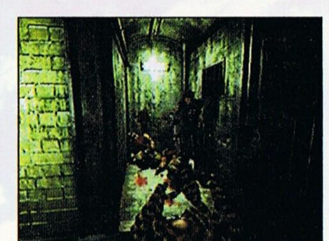
Ahora ya puedes continuar por el camino que antes estaba obstruido por el helicóptero. Por aquí llegarás a una habitación donde tendrás que colocar las dos joyas rojas en los agujeros que hay colocados a tal efecto en las estatuas. Ahora ya tienes la primera parte de la piedra azul (**Clair**) o el enchufe rey (**Leon**) y la llave diamante, que está sobre la mesa. Ahora regresa a la planta baja, a la escalera por donde subías al corredor con las estatuas. Aquí veras dos habitaciones: una donde salvar la partida y otra que antes estaba cerrada y que ahora podrás abrir con la nueva llave. Entra en ella y busca un carrete de fotos (esto es opcional), explosivo plástico (**Clair**), munición (**Leon**) y flechas. Sal por la puerta opuesta a la que entraste. Ahora estás en la habitación que hay justo al lado del hall principal, donde tu compañero te dio la tarjeta llave para desbloquear las puertas, ¿recuerdas? Entra en el despacho lateral y coge el detonador (**Clair**), la llave corazón (**Leon**) y la munición para la pistola del armario de la habitación anterior. Ahora sal al hall principal y entra por la puerta derecha. Continúa por el pasillo, tuerce por el recodo de las máquinas de bebidas, entra por la puerta y avanza hasta la puerta que hay justo enfrente y que antes estaba cerrada. Coge la piedra águila (**Clair**) o el enchufe torre (**Leon**) y el trozo de cable y... ten cuidado al salir.

Si juegas con **Clair**, *regresa ahora a donde estaba incrustada la parte delantera del helicóptero y utiliza el detonador para hacer explotar la pared con los explosivos. Entra al despacho y sal por la otra puerta. Enciende la luz de la siguiente habitación, coge un*









spray de primeros auxilios que hay en un baúl y un diario. Regresa al despacho y coge la llave corazón que hay sobre la mesa. Vuelve a la habitación donde encontraste la caja fuerte y sal al pasillo donde está el policía muerto en el suelo. Entra por la puerta de la izquierda (que antes estaba cerrada) usando la nueva llave. Utiliza el cable para activar el cierre eléctrico de las ventanas y avanza hasta que llegues a unas escaleras. Baja por ellas y sigue avanzando.

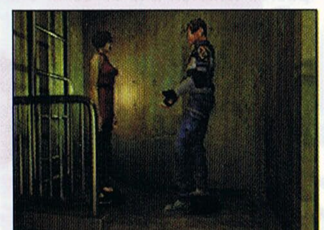
Acaba con los doberman, ve a la derecha y entra por la primera puerta también a la derecha. Una vez dentro, coge las hierbas y el mapa del sótano de la comisaría y ve al panel de control de energía. Presiona arriba, abajo, arriba, abajo, arriba y así activarás la cerradura eléctrica de una de las puertas que hay fuera. Ahora sal, vé hacia la izquierda, pasa la primera puerta que hay a tu derecha y entra en la puerta de la izquierda. Avanza por el pasillo y entra en la puerta de la izquierda. Aquí puedes tomarte un respiro, grabar la partida y coger objetos del baúl de almacenamiento. Nada más salir de la habitación comenzarás a hablar con Sherry y acto seguido pasarás a tomar el control de ella. Sube por el montacargas y coge la primera a la derecha y sigue recto. Una vez dentro de la habitación, mira a la derecha y verás un mapa de las alcantarillas que debes coger. Ahora salta a la izquierda del panel de control y mueve las cajas de tal manera que formes un puente que te permita pasar al otro lado. Cuando termines, sube de nuevo y activa el interruptor que regula el nivel del agua. Ahora cruza por encima de las cajas y coge la llave trébol. Ve a la puerta de la derecha, coge las granadas y sube de nuevo por el montacargas. Una vez aquí, Sherry le entregará a

Clair todos los objetos automáticamente y volverás a tener el control de esta bella mujer.

Leon *debe ir a la derecha, entrar en la primera puerta en esa misma dirección y coger el mapa. Ahora ve al panel de control de energía y pulsa arriba, abajo, arriba, abajo y arriba para activar la cerradura electrónica de la sala de armas. Sal fuera, tira a la derecha y ver hasta el final (donde pone "parking"). Mueve la furgoneta, y sigue a Ada por la puerta que has dejado al descubierto hasta la celda donde se encuentra Ben. Coge la palanca que hay junto a la celda de Ben en una estantería y ve a las perreras. Utiliza la palanca para abrir la tapa de alcantarilla y baja por la escalera. Avanza por las cloacas (mejor no lo pienses) hasta que subas por las escaleras. La primera puerta que verás es una sala donde salvar la partida, y en la segunda tendrás que colocar los cuatro enchufes cuando los tengas. Ahora empezarás a manejar a Ada: tira a mano derecha y luego todo recto hasta la puerta. Coge el mapa del alcantarillado y salta a la izquierda del panel de control. Coloca las cajas de tal manera que formes un puente para pasar al otro lado y luego sube y activa en el panel el interruptor que controla el nivel del agua. Ahora puedes cruzar y coge la llave trébol. Entra en la puerta que hay a la derecha para hacerte con algunas granadas y regresa al punto donde tomaste control de Ada.*

Regresa con cualquiera de los dos al pasillo por donde entraste la primera vez al sótano (donde estaban los doberman) y entra en la sala de autopsias que hay a la izquierda. Dentro, en la parte superior izquierda de la habitación, hay un armario que guarda en su interior la tarjeta-llave roja que





te da acceso a la sala de armas. Cuando hayas acabado aquí (en el buen sentido de la expresión, por supuesto) ve a la sala antes citada (la que tiene el cierre electrónico a la entrada), entra y coge las dos cajas de munición. Ahora abre el armario del fondo: ¿qué eliges, la ametralladora o la bandolera? Recuerda que si coges ambos objetos, cuando vuelvas a jugar con el otro personaje no encontrarás ninguno de los dos y el juego resultará bastante más difícil. Sal de la habitación y sube por las escaleras por las que bajaste al sótano por primera vez. Ahora ya puedes abrir la puerta que hay frente a la estantería, entrar y coger el diario del vigilante nocturno y granadas (**Clair**) o el revolver magnum (**Leon**).

EN LAS ALCANTARILLAS

Ya sólo falta que visites la única habitación de la primera planta en la que todavía no has estado: vé a la máquina de bebidas y dirígete a la sala de interrogatorios. Junto a ella está la otra puerta que no podías abrir antes pero que ahora sí podrás. Utiliza el mechero para encender la chimenea que hay al fondo a la izquierda. Ahora enciende las lámparas que hay al lado en este orden: 12, 13 y 11. Así conseguirás que se desprenda una tuerca del cuadro que hay en la parte opuesta. Cógela y hazte también con el segundo carrete. Ambos carretes puedes revelarlos en la habitación oscura que hay junto a la escalera que lleva al primer piso, pero realmente no sirve para nada hacerlo excepto para hacerte perder tiempo, algo de lo que no estás precisamente sobrado. Vuelve al hall principal, sube por la escalera de emergencia y ve a la biblioteca. Sube por las escaleras y esta vez sal por la puerta que hay al final de ellas.





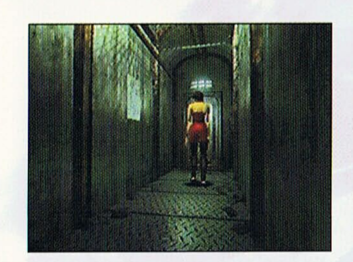
Ahora estás en la tercera planta de la comisaría. Entra por la única puerta que verás y utiliza la manivela (la redonda no, la otra) en el hueco que hay para ello en la pared. Sube por la escalera y usa la tuerca en los engranajes. Luego presiona el botón para abrir la puerta que hay a la derecha. Aquí encontrarás la segunda parte de la piedra azul que debes de combinar con la otra mitad que ya tenía para obtener la piedra jaguar (**Clair**) o el enchufe que le faltaba a **Leon**.

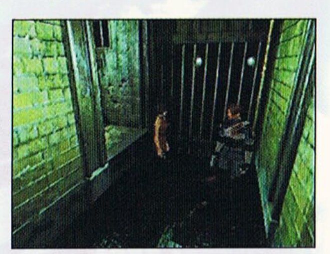
*Si estas jugando con **Leon**, tírate por la puerta que acabas de abrir, ve a ver a Ben, y coloca los cuatro enchufes en la puerta que viste antes en las alcantarillas (donde te separaste de Ada, ¿recuerdas?). Cuando hayas habierto esta puerta, entra por ella. Ve por la puerta de la izquierda, avanza y de nuevo a la izquierda. Entra por la puerta, tómate un respiro y salva la partida si quieres. Mueve el armario y baja. Enciende las lámparas y coge munición para tus armas. Sube a la habitación anterior y baja por el montacargas. Ahora controlas a Ada de nuevo: sube por las escaleras, atraviesa el conducto de ventilación. Tras la escena que viene a*

continuación, baja por las escaleras y controlarás de nuevo a Leon. Avanza hasta el desagüe, gira a la izquierda y examina los cadáveres para hacerte con la medalla lobo. Vé ahora en la otra dirección hasta que llegues a la cascada y ve entonces por la izquierda.

Clair por su parte, debe llevar las tres piedras a la oficina que estaba cerca del helicóptero colisionado y situarse detrás de la mesa. Presiona el botón bajo la pintura y verás como se mueve el cuadro. Coloca las tres piedras en las ranuras correspondientes y entra por la puerta que se abrirá a continuación. Coge el correo y baja por el montacargas. Habla con el jefe, coge los cartuchos y baja por la escalera. Elimina al monstruo con las granadas y vuelve para coger a Sherry. Desciende de nuevo hasta donde estaba el monstruo y avanza hasta el final. Pulsa el botón para hacer que descienda una escalera e intérnate en las alcantarillas con Sherry. Avanza con ella hasta que llegues a una puerta y sal por el conducto de ventilación. Baja hasta el depósito de basuras pasando por la sala de control y coge la







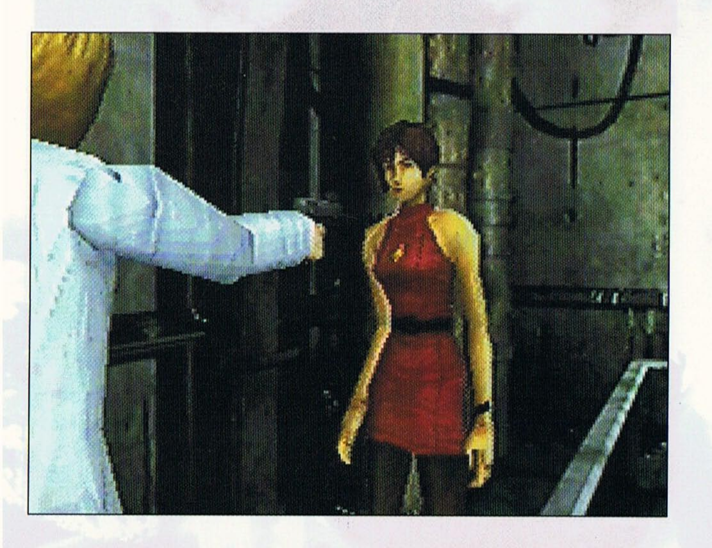
medalla del lobo. Cuando Sherry caiga, manejarás de nuevo a Clair. Continúa bajando con ella por las alcantarillas y entra por la primera puerta, donde te aguarda una máquina de escribir, un baúl de almacenamiento y un diario. Si bajas primero por la escalera descubrirás munición y un spray de primeros auxilios. Baja por el montacargas, coge el mapa que hay en la pared y ve primero a la izquierda para coger algunas granadas. Luego vuelve, tuerce a la izquierda, entra por la puerta y cárgate o huye de las arañas. Entra por la puerta que hay a la izquierda de la cascada. Aquí encontrarás a Annette, la madre de Sherry.

Ambos personajes deben ahora utilizar la manivela circular en el mecanismo que baja el puente. Crúzalo y vuelve a subir el puente a su altura original (hazlo, de verdad). Avanza por el pasillo hasta que te ataque el cocodrilo, y corre hacia atrás hasta que veas una luz roja a tu izquierda. Pulsa el botón para soltar la bombona de gas y espera hasta que el cocodrilo se la meta en la boca para dispararle (se acabó el cocodrilo, snifff...). Regresa al vertedero de donde salió el cocodrilo y recoge la moneda lobo que se había caído. Sube por la escalera, ve a la izquierda y coge la moneda águila y el diario del guarda. Vé a la derecha y utiliza la manivela en la máquina que hay a la derecha del ventilador para parar las hélices momentáneamente y poder salir a través de él.

Una vez hayas cruzado y te encuentres al otro lado, busca la cascada y coloca las dos monedas en el panel de control del flujo del agua. Entra por la puerta que había tras la cascada. En la parte derecha del teleférico hay un panel de control que tienes que activar. Ahora entra y prepárate para un paseo... ¿tranquilo?

EL LABORATORIO

Una vez en el otro extremo del túnel, sal del transbordador y enciende la bengala que hay a la derecha con el mechero. ¿No has visto algo brillar en el suelo? Sí, es la llave del armario de armas. Cógela y ve a la puerta. Avanza hasta que veas algunos zombies en la primera intersección. Ve a la izquierda y busca a un muerto que todavía guarda entre sus pertenencias una poderosa pistola de descargas eléctricas (**Clair**) o una culata para la escopeta de **Leon** que viene que ni pintada. Vuelve sobre tus pasos y ve hacia la derecha y entra por la puerta. Aquí verás más zombies. A la derecha hay dos hierbas verdes y a la izquierda una escalera que conduce a una habitación donde salvar la partida, redistribuir tus objetos y hacerte conun poco más de minución. Sal por la puerta y ve al segundo transbordador que hay en una plataforma. Entra en él y coge más munición y la llave para activarlo. Sal y utiliza la llave en el panel de control que hay fuera. Entra, espera unos segundos y vuelve a salir teniendo preparada un arma contundente.

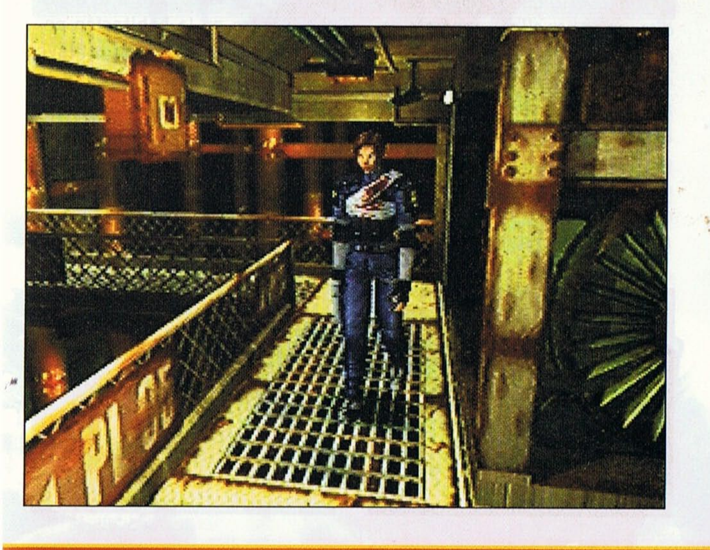


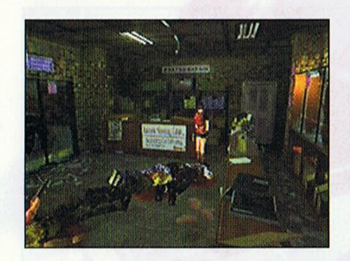


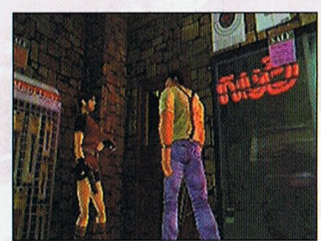
Cuando acabes con lo que te espera aquí fuera vuelve a entrar en el transbordador y relájate unos segundos contemplando la escena. Una vez en la habitación de la camilla, salva la partida, recarga tus armas y prepárate para la larga recta final de este CD. Sal de la habitación, entra por el pasillo de enfrente y llegarás a una encrucijada de dos caminos: uno marcado por un marco rojo y otro por un marco azul. Entra por el azul y gira a la izquierda. Hace frío aquí, ¿verdad? Coge el fusible que hay sobre la mesa y colócalo en la máquina que hay justo detrás para lograr un fusible principal con el que devolver la energía a la instalación. Ahora coloca el fusible en el ordenador que hay justo en donde se juntaban el camino azul y el rojo. Ve ahora por este último, pasa la puerta, gira a la derecha y coge las flechas (**Clair**) o el poderoso lanzallamas para **Leon**. Activa el programa anti-B.O.W en el ordenador y recuerda la contraseña: "guest". Regresa y entra ahora por la puerta del Área Este que estaba cerrada antes de colocar el fusible. Baja por la escalera (vaya planta ¿eh?) y sal por la puerta. Avanza hasta la sala de control y al fondo encontrarás una

habitación donde salvar, relajarte y todas estas cosas. Venga, que ya estamos cerca del final: sal por la puerta de al lado, avanza, derecha y llegarás al laboratorio. Utiliza la llave de armas para coger más granadas (**Clair**) o mejoras para tu magnum (**Leon**) y entra por la siguiente puerta (ya el laboratorio propiamente dicho) para coger una nueva tarjeta roja. ¿Has visto esos huevos repulsivos que pueblan las paredes de una zona que acabas de pasar? Lo adivinaste: tienes que entrar por ahí si quieres seguir avanzando. Entra por la puerta que hay más allá de donde caen los gusanos y cárgate a lo que te espera dentro... si es que no te mueres antes de asco. Luego limpia el teclado del ordenador a tiros, teclea "guest" y vuelve a subir al primer piso por la escalera donde estaba la planta monstruosa. Ve al área azul y verifica tus huellas dactilares en la puerta de la derecha.

Si juegas con **Clair**, *utiliza la tarjeta en la otra puerta, coge la cápsula para la vacuna, enciende las luces y coge el disco MO que hay en la esquina. Ve al ordenador y utiliza la cápsula, activa el interruptor de la máquina de la derecha y vuelve al*







ordenador para coger la vacuna procesada. Baja otra vez por la escalera de la planta gigante, entra en la puerta que pone "P4" (donde cogiste la tarjeta), ve a la máquina de la izquierda y utiliza la cápsula. Ahora ve a la puerta que requiere el MO disc, entra por ella y prepárate para el... ¿final?

Con **Leon**, *debes utilizar la tarjeta en la otra puerta, encender la luz, coger el MO disc y utilizarlo en el ordenador que te lo pide para darte acceso a la puerta correspondiente. Entra por ella y prepárate también para la sorpresa final.*

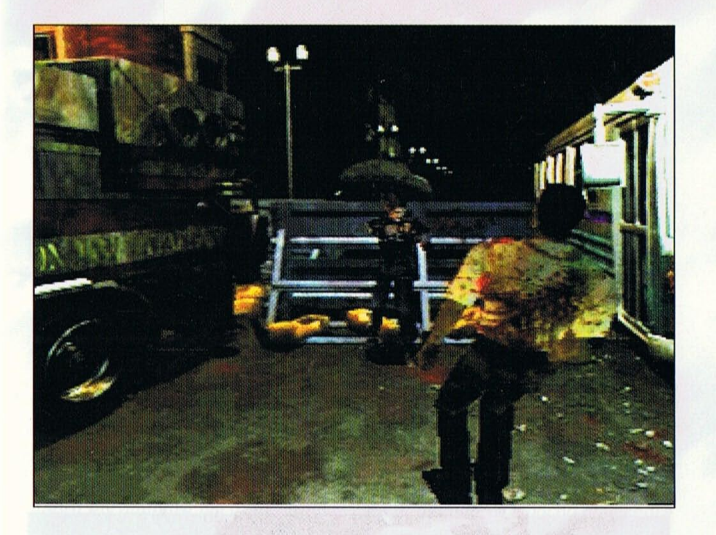
SEGUNDO ESCENARIO

DE NUEVO EN COMISARÍA

Avanza por la calle esquivando a los zombies y entra por la primera puerta que veas. Gira a la derecha y entra en la habitación pequeña para hacerte con la llave que hay en la mesa. Entra por la puerta de enfrente utilizando la llave y descártala. Sube por las escaleras, entra por la puerta de la izquierda y métete por el pasillo, esquivando o acabando con los cuervos, hasta llegar al balcón







que da a la planta principal de la comisaría. Fíjate en el muro que hay pasadas las puertas de la biblioteca: en su interior se encuentra el medallón del unicornio. Retrocede a la escalerilla de emergencia y coloca la medalla del unicornio en la fuente para obtener la llave pica. En la mesa que hay junto al ordenador encontrarás una escopeta (**Leon**), un lanzagranadas (**Clair**) y unas cintas de tinta.

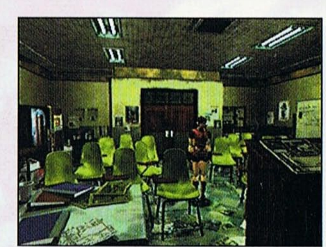
Retrocede al pasillo de los cuervos, sal por la puerta del lado contrario, baja por las escaleras, y entra en la habitación. Coge la manivela circular de la estantería y en la oficina pequeña, volverás a encontrar la caja fuerte. La combinación sigue siendo "2236". Vuelve al helicóptero en llamas y usa la manivela para apagar las llamas, igual que hiciste en el primer escenario. Vuelve a introducirte en el pasillo de los cuervos y comienza a andar por el pasillo hasta que le veas venir hacia a ti... sea lo que sea. Comienza a disparar rápidamente, y no dejes de hacerlo hasta que veas que cae al suelo. Ahora dirígete al pasillo en donde sobresalía la parte frontal del helicóptero.

Con el fuego ya extinguido, ya puedes entrar en la habitación de la derecha, dentro de la cual encontrarás la tarjeta-llave azul. Cógela y vuelve al hall principal de la comisaria. Utiliza la tarjeta en el ordenador para desbloquear las puertas del vestíbulo y entra por la puerta doble de la izquierda. Encontrarás un memorandum de la policía en un asiento. Continúa avanzando por el pasillo y entra en la habitación a la derecha (llave pica). Empuja la escalerilla hasta la estantería y súbete para hacerte con un spray (**Leon**) o el mechero de **Clair**. Sal de la habitación y continúa avanzando por el pasillo hasta que llegues a la sala de reuniones. En ella, podrás hacerte con el informe de operaciones, y si pasas a la habitación de atrás, una vez más con la primera gema roja, usando el mechero en la chimenea.

Sal de la habitación y continúa por el pasillo hasta que llegues a las escaleras. Súbelas, y al igual que hiciste en el primer episodio, coloca las estatuas en las losas correspondientes para obtener así la segunda joya roja. Entra en la







habitación de S.T.A.R.S y hazte con un arma más contundente en el armario.

Clair *debe coger también la llave diamante que hay encima de una mesa y el fax que recibirá cuando intente salir de la habitación. Ahora encamínate hacia la biblioteca y repite la operación de las estanterías (mueve las dos de la izquierda hacia la derecha) para hacerte con la piedra serpiente. Sal al balcón por la puerta doble y regresa a la parte frontal del helicóptero para entrar de nuevo en la habitación donde cogiste la tarjeta-llave azul. Coloca las dos joyas rojas en los nichos de las estatuas y coge la mitad de la piedra azul. Vuelve al hall principal, entra por la puerta de la derecha, avanza por el pasillo hasta el final y entra en la sala de interrogatorios. Coge la piedra águila y el spray y regresa al hall principal. Entra por la primera puerta de la izquierda y avanza hasta casi llegar a las escaleras que suben al segundo piso. Entra en la sala de evidencias, que está justo al final del pasillo de la derecha que hay antes de las escaleras. Coge las flechas, los explosivos y el carrete de fotos. Entra en el pequeño despacho adyacente y coge el detonador para luego dirigirte de nuevo hacia la zona donde está empotrada la parte frontal del helicóptero. Vuela la pared con los explosivos y el detonador, entra, habla con Irons, sal por la otra puerta, avanza hasta la habitación pequeña, enciende la luz, coge el diario B y las balas y regresa al despacho. Coge la llave corazón y el diario de Irons y encamínate hacia el sótano de la comisaría (recuerda el camino del primer escenario).*

Leon *debe ir a la biblioteca y mover las estanterías como en el primer escenario (las dos de la izquierda hacia la derecha). De esta*



manera conseguirás el enchufe alfil. Tras eso, vuelve a la habitación en la que encontraste la tarjeta-llave azul (al otro lado de la parte delantera del helicóptero), coloca la joya roja y recoge el enchufe rey. Vuelve corriendo al primer piso de la comisaría de policía por el camino de las estatuas. Entra por la puerta a la derecha de las escaleras. Ésta es la sala de evidencias, y en ella encontrarás cartuchos para la escopeta, un carrete de fotos y lo que es más importante: acceso a la habitación donde te espera la ansiada llave corazón. Antes de que salgas de esta habitación, echa un vistazo a la zona. Hay un memo sobre varias personas, entre ellas Leon. Luego dirígete a la sala de interrogatorio (¿recuerdas la habitación al otro lado del espejo de un sólo sentido?) Entra, recoge el spray, y lo que es más importante: el enchufe torre.

EN EL SÓTANO

El siguiente paso del segundo escenario es descender por las escaleras hasta que llegues al sótano. La secuencia de acciones a partir

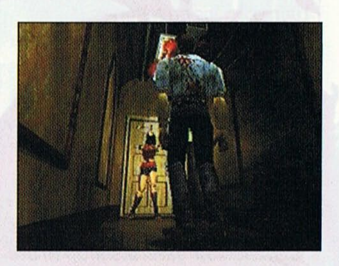
de ahora es prácticamente idéntica que la que realizaron ambos personajes en el primer escenario (mira la guía si no te acuerdas bien). Sin embargo, hay algunas cosas que **Clair** debe realizar además de repetir las anteriores.

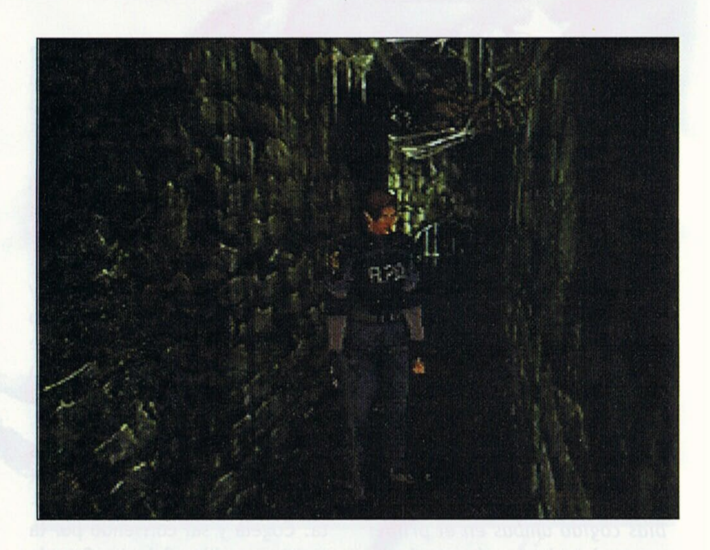
Cuando Sherry le ha devuelto a Clair todos los objetos, ésta recibirá una llamada de Leon informándole que ha abierto el acceso a una nueva área moviendo un furgón (¿recuerdas?). Dirígete pues hacia el parking, pero coge antes la tarjeta-llave roja de la sala de autopsias. Abre la sala de armas y coge la ametralladora o la bandolera (si es que no las habías cogido ambas en el primer escenario) y luego sal y ve a la derecha hasta la zona que pone "Parking". Atraviesa el aparcamiento y entra por la puerta de enfrente. Una vez en la perrera encontrarás la otra manivela junto a la tapa de alcantarilla.

Sube por las escaleras por las que bajaste al sótano por primera vez. Ahora ya puedes abrir la puerta que hay frente a la estantería, entrar y coger el diario del vigilante nocturno y granadas (**Clair**) o la munición para el magnum y la escopeta (**Leon**). Dirígete a la sala de interrogatorios y entra en la puerta que hay junto a ella. Utiliza el mechero para encender la chimenea que hay al fondo a la izquierda. Ahora enciende las lámparas que hay al lado en este orden: centro, derecha, izquierda. Así conseguirás que se desprenda una tuerca del cuadro que hay en la parte opuesta. Cógela y sal corriendo por la puerta y pasillo adelante. Cuando creas que tienes una cierta distancia, date la vuelta y dispara sin parar... a lo que sea.

Leon *necesita ahora hacerse con la otra manivela, así que vuelve al despacho del jefe Irons (junto*







al helicóptero), entra en la habitación que hay al final y hazte con ella.

Ambos deben subir a la tercera planta y utilizar la manivela en la pared para hecer descender las escaleras, subir por ellas y usar la tuerca en los engranajes.

Luego, presiona el botón para abrir la puerta que hay a la derecha. Aquí encontrarás la segunda parte de la piedra azul que debes combinar con la otra mitad que ya tenía para obtener la piedra jaguar (**Clair**) o el enchufe caballo que le faltaba a **Leon**. *Si estás jugando con este último, tírate por la puerta que acabas de abrir, ve a ver a Ben, y coloca los cuatro enchufes en la puerta que viste antes en las alcantarillas (donde te separaste de Ada en el primer escenario, ¿recuerdas?). Entra y, tras encontrar el diario y el spray, sigue a ada por el agua, ve a la izquierda y coge la llave pequeña y la medalla lobo de los cadáveres del recodo. Baja el puente, ve a la zona del cocodrilo (ya no está), sube por la escalera izquierda y coge la medalla águila y el otro diario. Vuelve a la cascada, para la corriente de agua con las medallas y haz volver al teleférico con*

el panel de control que hay tras la puerta.

Clair por su parte, debe llevar las tres piedras a la oficina que estaba cerca del helicóptero colisionado y situarse detrás de la mesa. Presiona el botón bajo la pintura y verás como se mueve el cuadro. Coloca las tres piedras en las ranuras correspondientes y entra por la puerta que se abrirá a continuación. Baja por el montacargas. Elimina al monstruo con las granadas y vuelve para coger a Sherry. Desciende de nuevo hasta donde estaba el monstruo y avanza hasta el final. Pulsa el botón para hacer que descienda una escalera e intérnate en las alcantarillas. Una vez allí, Sherry caerá como en el primer escenario, sólo que esta vez no jugaremos con ella. Cuando encuentres el fax y el spray y hayas terminado de hablar con Leon, ve a la izquierda y coge la medalla lobo de uno de los guardias muertos. Ve hasta el vertedero donde estaba el cocodrilo (ahora no estará, tranquilo), sube la escalera, ve a la izquierda y coge la medalla águila y el diario. Ve a la cascada y elimina la corriente con las dos



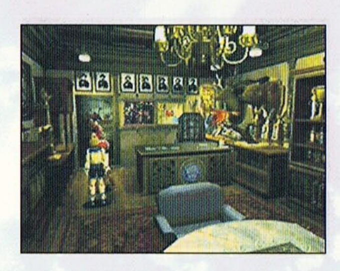
monedas (como verás, todo es prácticamente igual aquí al primer escenario). Utiliza el panel de control para hacer aparecer al teleférico.
Una vez en el otro extremo del túnel, sal del transbordador y enciende la bengala. Coge la llave y ve a la puerta. Esta zona es prácticamente igual a la de la primera parte, así que explóralo todo, coge todos lo items y procura llegar sano y salvo a la habitación donde salvar la partida, redistribuir tus objetos y hacerte con un poco más de munición.

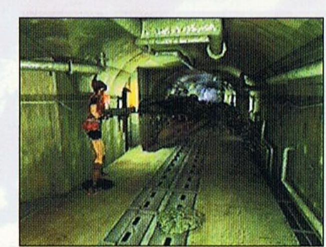
LAS COSAS CAMBIAN

A partir de ahora, el segundo escenario es totalmente diferente al primero, así que presta atención. Al salir de la sala verás que el transbordador que bajaba al laboratorio no está. Camina hasta el borde del andén y baja por el montacargas. Entra en la puerta que hay a tu izquierda y camina hasta que veas unos monitores de televisión. A tu izquierda está la llave del panel de control. Enciende el monitor y... cuando te hayas recuperado desanda tus pasos hasta la habitación donde te separaste de Ada/Sherry. Utiliza la llave recién adquirida en la máquina con la que ella está operando. Sal de la habitación y verás que ahora sí que esta el transbordador. Actívalo en el panel y prepárate para otro "viajecito".
En un momento dado, el transbordador se recalentará, así que sal fuera y entra por la única salida disponible. Avanza, ve a la izquierda y abre la siguiente puerta. Mueve la caja negra y colócala sobre el ascensor que hay a la derecha. Ahora activa el ascensor y luego mueve la caja fuera de la plataforma por el pequeño pasillo que hay a la derecha. Colócala junto a las otras cajas de tal ma-









nera que puedas saltar de una a otra. No lo hagas todavía: colócala símplemente en posición y déjala. Vé por el pasillo hasta que encuentres a un científico que lleva un informe. Cógelo y ve por el ascensor de la derecha, avanza y activa el interruptor que hay al final de la plataforma. Vuelve a donde entraste por primera vez y verás que ahora sí puedes abrir la puerta del ascensor. Pulsa el botón que hay a la derecha de la puerta. Vé por la puerta de la izquierda, avanza por la plataforma y entra en la zona azul. Dirígete hasta la habitación congelada y coge el spray y el fusible principal (realiza la misma operación que en el primer escenario para obtenerlo). Utiliza el fusible en la intersección de la zona azul y roja.

Entra en esta última zona y entra en la última puerta a la derecha para hacerte con la tarjeta-llave del laboratorio y con la contraseña de usuario (de nuevo, "guest"). Sal de la habitación y ve a la puerta grande de la zona Oeste. Entra, baja por la escalera y camina hasta la sala de monitores, donde encontrarás el mapa del laboratorio.

Entra en la siguiente habitación y abre el armario de las armas para coger las nuevas piezas del magnum (**Leon**) y las granadas (**Clair**). Entra en la habitación, pasa a través de las puertas automáticas y coge la llave que hay obre la repisa. Ahora regresa a donde dejaste colocada la caja negra. Salta de caja en caja hasta que llegues arriba, abre la puerta del generador de poder y ve corredor abajo hasta que veas a... Cuando termine, **Leon** debe coger la llave maestra que hay junto a Ada. Clair debe regresar a la intersección de las zonas azul y roja para coger también la llave maestra. Entra ahora en el ascensor y utilízala en el panel negro. Entra en el





tren y cambia de vagón para hacerte con la llave de la plataforma. Sal del tren por donde entraste. Ve a la izquierda hacia las dobles puertas, sube y cuando acabes de bajar las escaleras ve hacia el panel y presiona el botón para hacerte con los dos enchufes. Vuélvete y sal por la puerta del fondo, avanza y utiliza los enchufes para restablecer el suministro de corriente. ¡Ahora es el momento de

PARA LOS MÁS OSADOS

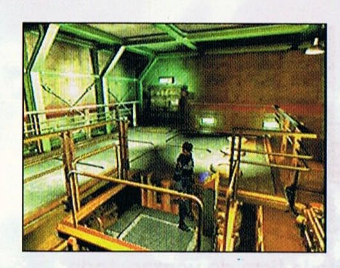
1.- Cómo conseguir munición infinita para la ametralladora: Acaba el segundo escenario con cualquiera de los dos personajes y consigue una puntuación A o B sin haber utilizado ningún spray de primeros auxilios.

2.- Cómo conseguir munición infinita para la pistola Gatling: Acaba el segundo escenario con cualquiera de los dos personajes y consigue una puntuación A o B sin haber salvado ni una vez durante toda la partida.

3.- Cómo conseguir munición infinita para el lanzacohetes: Acaba cualquiera de los primeros escenarios con una puntuación A o B.

4.- Cómo conseguir jugar con un nuevo personaje: Su nombre es Hunk, y es uno de los soldados SWAT de Umbrella. Para jugar con él debes terminar los dos escenarios en nivel normal con cualquier personaje y conseguir una puntuación A. El juego te dará la opción de tener un personaje con munición infinita o de jugar en otro escenario. Elige esta última y jugararás con Hunk.

5.- Cómo conseguir jugar con otro nuevo personaje: No es exactamente un personaje "normal". Tofu es una especie de viga (sí, habéis leído bien) que sólo puede usar el cuchillo para defenderse (lo que no entendermos es porqué los zombies





la confrontación final! Cuando acabes, regresa al tren, pero antes de saltar debes abrir las puertas que bloquean las vías. Sigue la dirección de donde vienen los zombies y encontrarás el panel para abrir las puertas. Ve al primer furgón del tren y pulsa la palanca de encendido. A continuación viene una pequeña "sorpresa" (ejem...) y después debes regresar al vagón. ¡Lo has conseguido!

quieren comerse a Tofu). Para jugar con él tienes que terminar los cinco escenarios del juego (Leon 1 y 2, Clair 1 y 2 y Hunk) y al salvar la partida comenzarás con él.

6.- Dónde encontrar una foto de Rebeca: donde los S.T.A.R.S., ve hacia la mesa donde te aparece el mensaje "está desordenada". Repite la acción cincuenta veces y aparecerá un carrete de fotos. Revélalo en la sala oscura que hay junto a las escaleras que van a la segunda planta y verás una bonita foto de Rebeca (que aparecía en «Resident Evil») vestida de basket.

7.- Cómo cambiar de indumentaria a los personajes: Comienza el juego en el primer escenario con cualquier personaje en dificultad normal. No cojas ni un sólo objeto desde que apareces en la calle hasta que llegas a la entrada de la comisaría. Luego, baja por las escaleras que hay al lado y verás a un nuevo zombie: Brad Vickers, del primer «Resident Evil» (el piloto del helicóptero). Acaba con él y recoge de sus restos la llave especial. Después, vé a la habitación oscura donde revelas las fotos y abre los armarios.

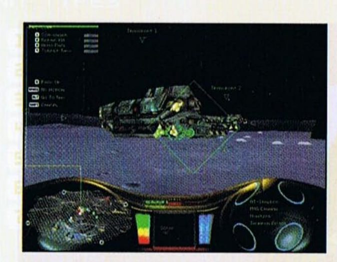
8.- Cómo disparar a tu TV: Ve a la perrera, acaba con los perros y dirígete hacia la tapa de alcantarilla. Camina hasta que cambie el ángulo de la cámara. Equipa la escopeta y dispara hasta que aparezcan los agujeros de bala en tu televisor.

BATTLEZONE

La eterna guerra fría

Después de que dos géneros, estrategia y arcade 3D, barriesen a sus competidores de la lista de ventas, todo cambió cuando llegó «Battlezone»; un juego que consigue unir lo mejor de cada género y que está dotado de una calidad técnica y jugabilidad fuera de lo normal. Se acabó el ver las batallas desde las alturas; se acabó el matar por matar, llega «Battlezone».







BARRAS Y ESTRELLAS

Las misiones del bando norteamericano forman el grueso del juego y en ellas podremos encontrar todo tipo de acontecimientos. Para poder empezar con garantías de éxito es más que recomendable pasar antes por las misiones de entrenamiento (comunes a los dos bandos).

MISIÓN 1

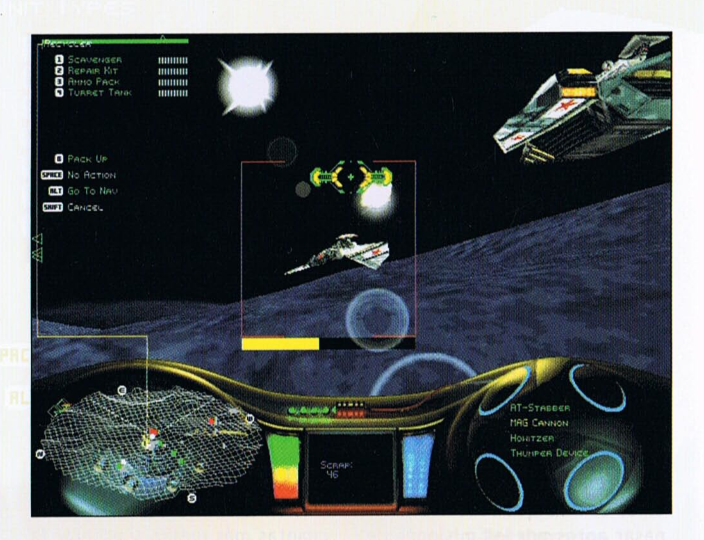
Esta misión ha sido pensada como toma de contacto, por lo que antes de lo esperado tocará su fin. Nuestra base sufre un tímido ataque que no hace más que ratificar que los rusos han conseguido una tecnología similar a la nuestra; su versión de nuestro NSDF se llama CCA. Esta pequeña escaramuza es repelida sin excesivos problemas y la lucha se traslada ahora a Eagle's Nest 1. Hay que ir allí rápidamente.

MISIÓN 2

Seguimos en la Luna, con la recicladora Montana a nuestra disposición. En esta fase sólo es posible construir torretas y carroñeros, por lo que la táctica queda bien clara: rodear la base de torretas, cuantas más mejor, y esperar la llegada de las naves enemigas. Tras unos cuantos ataques, y para evitar ser destruidos, no quedará más remedio que huir de la zona, sin olvidarnos de escoltar a dos transportes hasta la rampa de lanzamiento. Se ha perdido la primera batalla, pero la guerra no ha hecho más que comenzar.

MISIÓN 3

Nuestra llegada a Marte supone una sorpresa poco agradable. Todo hace indicar que los soviéticos tienen algún medio de conocer nuestros planes por anticipado. El



planeta rojo no está vacío y habrá que tener cuidado en todos nuestros movimientos.

Una nueva unidad, el FMU entra en liza y con él nuevas posibilidades de construcción. Lo que en principio era una misión de reconocimiento y estabilización, se convierte en el principio de un gran descubrimiento. El bando enemigo ha descubierto unas ruinas en la zona que pueden desvelar de dónde proviene el biometal y no debemos perder la oportunidad de hacernos con esos conocimientos. Dicha reliquia está custodiada por unas pocas unidades enemigas que no opondrán demasiada resistencia a un ataque medianamente potente. Si a esto unimos unas cuantas torretas defensivas en la base, todo debe quedar bajo control. Recuerda: si tu nave se queda sin munición o ha sido dañada por el fuego enemigo, sal de ella y coge otra; por algo eres jefe.

MISIÓN 4

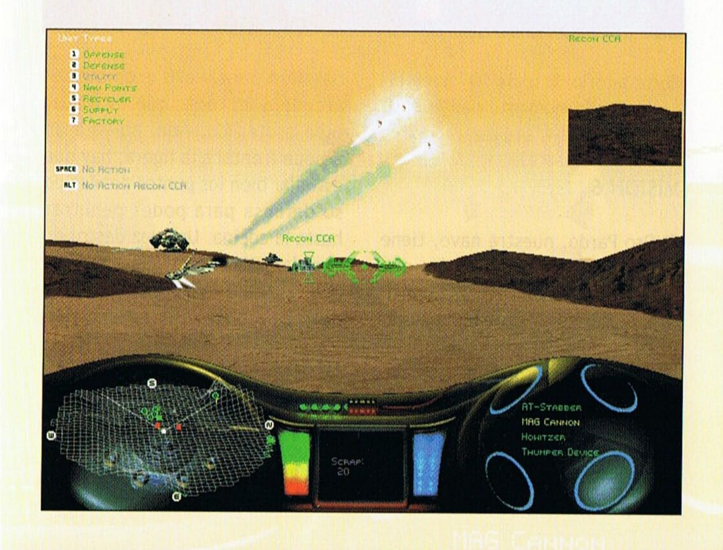
Los análisis efectuados sobre la pieza recuperada indican la existencia de un edificio alienígena en las cercanías. Nuestras órdenes son claras: acercarnos a investigar antes

de que lo hagan los soviéticos, pero nuestro consejo es no ir con prisas y asegurar primero la base con media docena de torretas antes de salir. Hecho esto, partiremos en busca de nuevos conocimientos.

Una vez allí, una nueva misión se nos asigna: defenderlo hasta que lleguen los refuerzos. De nuevo cinco torretas bien distribuidas pueden ser más que suficientes. Con esto ya es posible acabar la misión, pero si encontramos algún géiser extra en los que situar la fábrica y el SAC, podremos crear más unidades que hagan las cosas aún más sencillas.

MISIÓN 5

Uno de nuestros batallones se encuentra en problemas; ha sido sorprendido mientras investigaba la superficie marciana. Nuestra principal misión será ayudarles, aunque surgirán misiones secundarias según avancemos en nuestro camino. La parte más complicada llega cuando nos piden que acudamos a la pista del lanzamiento del CCA. El camino es muy difícil y en él encontraremos elevadas montañas. Aunque parezca que no, nuestra nave es capaz de sortearlas para llegar al citado punto.



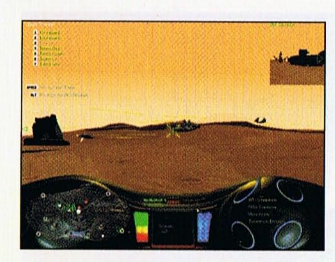
Recordatorio: la tecla "O" nos indicará en todo momento cuál es el siguiente objetivo a realizar.

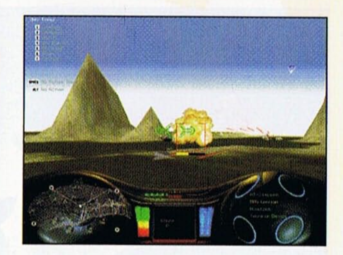
MISIÓN 6

El Oso Pardo, nuestra nave, tiene ahora distintas armas de las que será necesario sacar todo su jugo. Una estrategia posible es construir un tanque con la fábrica de unidades y dejar al Oso Pardo estacionado hasta momentos más cruciales de la misión, pero es tan sólo una de las múltiples estrategias posibles. Lo primero es acudir a una cita con un teniente de nuestro batallón para luego acometer el ataque a un radar que está muy bien protegido. Aquí no vale un ataque frontal a la ligera; hay que estudiar bien los puntos débiles de su defensa para poder penetrar hasta la cocina. Una vez destruido el radar habrá que vigilar la UTAH, una recicladora que será atacada pocos segundos después.

MISIÓN 7

Dejamos el planeta rojo y nos dirigimos rumbo a Venus para continuar la misión encomendada. Una nueva unidad ha sido puesta a





nuestra disposición. Su nombre es TPB y se trata de una unidad blindada de transporte sin mucho poder ofensivo.

Lo primero es hacer fuerte la base, cosa no muy difícil si tenemos en cuenta que hay varios géiseres en las cercanías. Lo siguiente es atacar una base enemiga muy protegida, posee casi media docena de torretas de disparo que pueden provocar grandes daños en nuestro





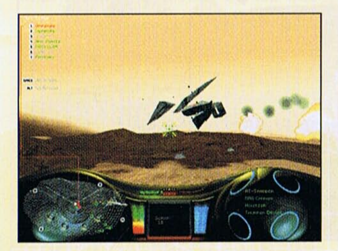
ejército. Superado este handicap sólo queda acabar con su recicladora y buscar, de nuevo, una reliquia para acabar la misión.

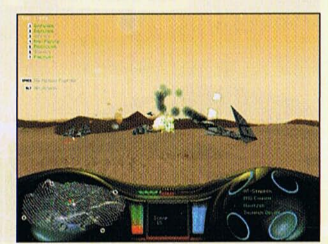
MISIÓN 8

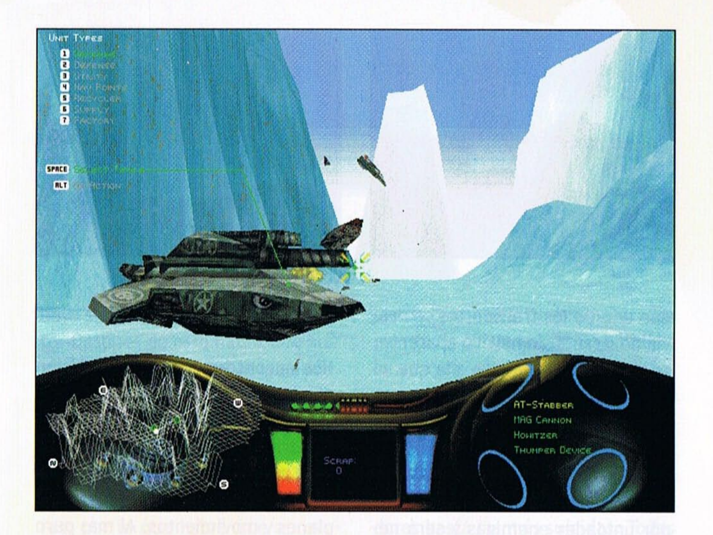
Seguimos en Venus. Un convoy del CCA está llevando una de las reliquias a la pista de lanzamiento sur. Si lo consiguen podrían adquirir conocimientos que les situasen en un lugar de privilegio. Todo está calculado, el punto y el lugar de intercepción. Pero mientras esto pase es recomendable no olvidarse de las unidades que el CCA tiene situadas en lo alto de las mesetas cercanas. Resumiendo: primero acabar con las unidades de la meseta, segundo crear una flota potente, y tercero asegurar el punto de encuentro con torretas de disparo y esperar el fatídico encuentro. Si todo va bien, la reliquia quedará en nuestro poder para llevarla de vuelta a nuestra casa.

MISIÓN 9

Una de la lunas de Júpiter es nuestro próximo destino. Se trata







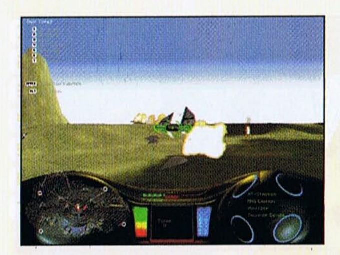
de una sencilla misión en la que debemos recoger una reliquia situada no muy lejos del lugar de partida. Lo primero es colocar la recicladora sobre un géiser (como viene siendo habitual), construir carroñeros y una fábrica.

Después, tres o cuatro tanques y un transportador. Con todos ellos nos dirigiremos al punto ordenado, destruiremos a las unidades enemigas que la salvaguardan y, con ayuda del transportador, la llevaremos a casa sana y salva.

Es una misión de relax si la comparamos con lo que nos espera más adelante.

MISIÓN 10

Seguimos en uno de los satélites de Júpiter, a una distancia aproximada de 630 millones de Km. de la Tierra. Tras los éxitos cosechados en misiones anteriores sólo queda sacar de este planeta las reliquias conseguidas. Para ello deberemos escoltar a tres transportes hasta la pista de lanzamiento. Es aconsejable ir delante de ellos con la compañía de los pocos tanques que tenemos a nuestras órdenes. Aquí la estrategia queda en segundo plano y el arcade se abre paso. Todo transcurre con "normalidad" hasta





que uno de los transportes se desvía de su ruta sin motivo aparente; se trata de una traición a la que no podemos hacer frente por el momento, los otros dos transportes reclaman toda nuestra atención.
Justo antes de llegar a la pista de lanzamiento, ésta será destruida por unidades enemigas y será necesario alargar nuestra marcha hacia una segunda pista.
Es normal que nuestra nave sea destruida por el camino, por lo que habrá que hacer uso de la orden Nº 4 y utilizar la de algún otro compañero.



MISIÓN 11

Nos encontramos ante una misión atípica. El número de tropas del CCA es escaso y un ataque no supondría grandes complicaciones. Pero el objetivo no es ese, sino el de obtener información sobre sus planes y movimientos. Al más puro estilo 007, habrá que robar una nave enemiga (disparando a su piloto) y así pasar desapercibido entre las tropas soviéticas. Cuando lleguemos al destino 6 nos pondremos muy cerca de la torre de comunicaciones hasta que la transmisión









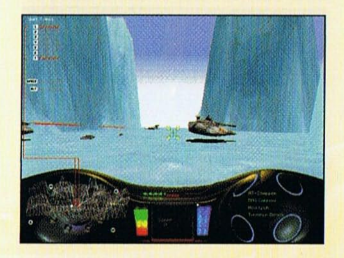
haya sido interceptada por completo. Después de esto habrá que huir rápidamente para acabar la misión.

MISIÓN 12

La mayor dificultad reside en la escasez de biometal en los alrededores, por lo que habrá que aprovechar al máximo los recursos existentes (incluida la chatarra procedente de unidades destruidas). Construye una fábrica, posiciónala sobre el géiser situado al Noreste y construye con ella varias unidades que escolten a los carroñeros en su búsqueda de biometal. En cuanto dispongamos de un batallón lo suficientemente numeroso (cinco o seis tanques lo son) partiremos en búsqueda de la base CCA situada al noroeste. Una vez allí, es posible utilizar varias tácticas de combate, desde las más conservadoras hasta las más suicidas. Todas tienen posibilidades de éxito si se ejecutan correctamente

MISIÓN 13

Llegamos a Titán, luna de Saturno, con una misión muy clara: rescatar





a los soldados supervivientes que allí se encuentran. Desde el primer momento sufriremos continuos ataques enemigos, por lo que un orden adecuado de construcción sería: carroñeros, torretas, tanques y un TPB para recoger a los rescatados. Si usamos cinco tanques y el TPB para rescatar a los tres grupos de soldados, no deberían surgirnos problemas de ninguna índole. Lo siguiente es lo más fácil: obedecer las órdenes recibidas y volver a la base.
No os extrañéis si unas naves de apariencia desconocida se cruzan en el camino.

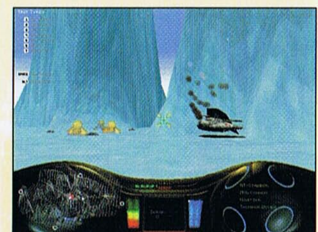
MISIÓN 14

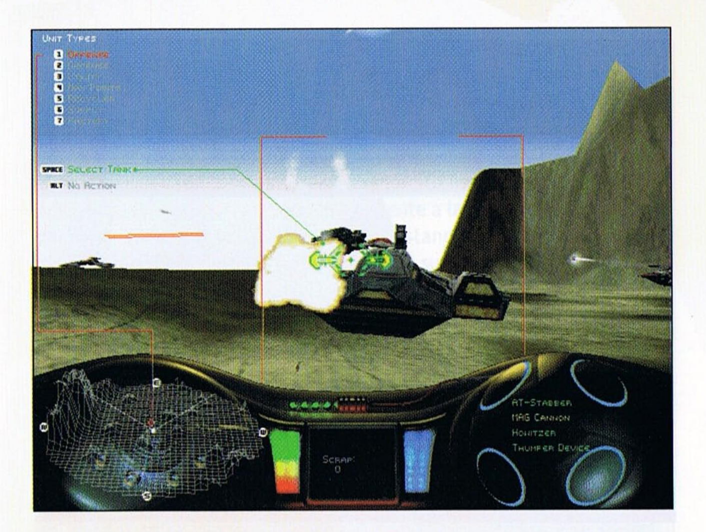
La aparición de esas extrañas naves han atemorizado tanto a ambos bandos que han decidido pactar un alto el fuego hasta que acaben con el enemigo común . Al tratarse de un rival de potencia desconocida, lo primero es recolectar suficiente cantidad de biometal con la que fabricar unidades y éste será el objetivo de la misión: conseguir 75 piezas. Para ello será imprescindible la construcción de un par de silos, si es posible cerca de los lugares donde abunde el material en cuestión.
Los carroñeros, necesarios en gran número, serán blanco continuo de los ataques alienígenas, por lo que habrá que poner especial atención en su defensa.

MISIÓN 15

La fábrica de furias (ese es el nombre de las naves de origen desconocido) tiene que ser destruida sin falta. Parece como si ellas supieran nuestras intenciones, ya que sufriremos ataques desde los primeros instantes. Una de las cualidades de estas naves es aparecer de la nada, así que habrá







que estar preparados para entrar en acción en cualquier momento. Mientras tanto, tropas soviéticas entrarán en acción con el único objetivo de ayudarnos.
Consejo: la base central está guardada por varias torretas de disparo; su poder ofensivo está fuera de toda duda, pero son muy sensibles a los movimientos de terreno. El percutor se torna ahora imprescindible.

MISIÓN 16

Las investigaciones sobre la tecnología enemiga nos llevan a Aquiles, luna de Urano, donde habrá muchos extractores de energía que ayudan a la fábrica de furias a mantener su producción. Un total de seis torres, cada una con dos o tres enemigos a su alrededor, esperan nuestra visita. Después de esto habrá que ir a la zona de fábricas y acabar con la pesadilla.
Se tata de una fase muy complicada, con grandes requerimientos de munición y paciencia.

MISIÓN 17

Cuando todo parecía finalizado, las furias intentan dar un último golpe de efecto: han construido una pista

de lanzamiento con la que pretenden extenderse por toda la galaxia. La zona de comienzo es tranquila y eso nos permitirá construir sin mayores problemas. Así, en cuanto tengamos diez unidades ofensivas, nos dirigiremos al punto señalado con la esperanza de acabar para siempre con estos malditos seres. En el camino procuraremos arriesgar lo menos posible haciendo que sean nuestros compañeros los que realicen todos los ataques (aunque esto suponga continuas esperas por la difícil orografía del terreno). Tan sólo queda acabar con los cuatro propulsores que encontraremos y volver a casa en menos de tres minutos. Aunque parezca tiempo suficiente, se trata de un final no apto para cardiacos...

LA BRIGADA ROJA

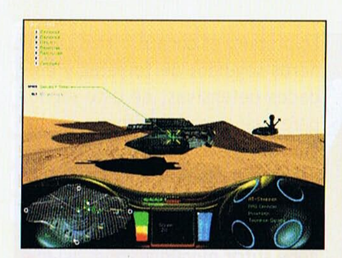
El número de misiones es sensiblemente inferior, pero su dificultad compensa esa ausencia cuantitativa. Sólo los más avezados comandantes podrán superarlas, aunque no exentos de muchos apuros...

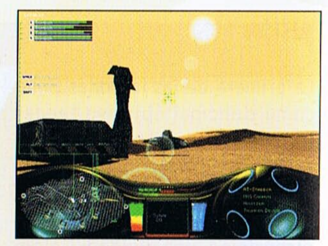
MISIÓN 1

La primera de las misiones tiene como principal objetivo tender una emboscada a una recicladora norteamericana, y para ayudarnos en nuestra ardua misión los científicos han puesto a nuestra disposición una unidad Golem (rastreador).
Las instrucciones de inicio hablan de llamar al Golem en cuanto sepamos por dónde pasará el convoy, pero haremos caso omiso de esta recomendación y lo llamaremos de inmediato.

Lo primero es construir tres carroñeros seguidos de torretas y unidades defensivas; de este modo, para cuando se nos informe del lugar de paso, ya tendremos un ejército formado con el que hacer frente a la unidad enemiga. En circunstancias normales la base no debe sufrir ningún ataque, así que utilizaremos también las torretas como apoyo en la batalla. Cuando llegue el convoy enemigo pueden ocurrir dos cosas: que la recicladora avance hacia nuestras tropas o que dé media vuelta. En el segundo caso será imprescindible







seguirla con varias unidades e impedir así que retorne a su base y se haga fuerte.

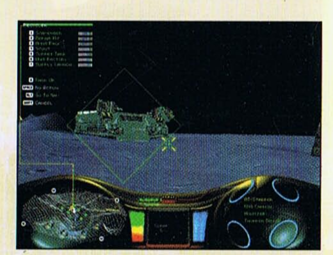
Hecho esto, sólo queda destruir la base enemiga. Ésta se encuentra muy protegida y sus torres de disparo a distancia pueden requerir más de un ataque para poder ser destruidas.

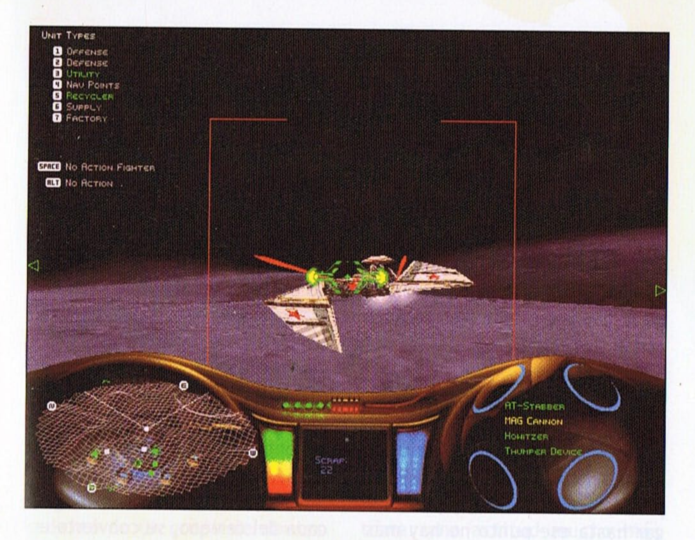
MISIÓN 2

Al igual que en el bando americano, no podía faltar una misión clásica en los juegos de estrategia: las escoltas. Un grupo de nuestros científicos se dirige a la pista de lanzamiento y, a buen seguro, las tropas norteamericanas buscarán la sorpresa.

Desde el primer momento recibiremos ataques desde todos los ángulos, por lo que es recomendable mantener a los tres transportes lo más juntos posibles y rodeados de unidades ofensivas. Si no queremos llevarnos desagradables sorpresas, es necesario que nuestra nave se coloque unos metros por delante del grupo. De este modo, podremos detectar con antelación un campo de minas







situado en el trayecto exacto hacia la pista de lanzamiento. Es una de las fases más sencillas de este bando, aunque en algunos momentos parezca que los TPB vayan a sucumbir ante el fuego del enemigo.

MISIÓN 3

Una de las premisas del bando soviético es no abandonar a los compañeros mientras sea factible su rescate, y qué mejor ocasión que ésta para poder demostrarlo. El sexto batallón no ha podido contener un ataque del NSDF y se encuentran prisioneros en una de sus bases.

Las posibilidades son muy escasas; únicamente disponemos de cuatro bombarderos (sin incluir el propio), sin posibilidad de ampliar a tiempo nuestro ejército. Así que ordenamos a todos que nos sigan y seguimos la "carretera" que lleva directa a la base enemiga. En el camino, tan sólo nos cruzaremos con tres capas de minas y unas pocas torretas. Es vital no perder ni un sólo bombardero en su destrucción si queremos abordar el camino de vuelta con suficientes garantías. Es recomendable guardar

la partida con asiduidad ya que cualquier maniobra precipitada o acercamiento excesivo puede suponer la pérdida de una unidad.

Los bombarderos tienen, como cualquier otra unidad, sus pros y sus contras. Su potencia de disparo es capaz de acabar con la mayoría de enemigos de un plumazo, pero su manejabilidad dista mucho de la que estamos acostumbrados con el Oso Pardo.

MISIÓN 4

Una valiosa reliquia de las furias debe ser transportada hasta la pista de lanzamiento, y para llegar hasta ese punto no hay más remedio que cruzar un puente tomado por el NSDF.

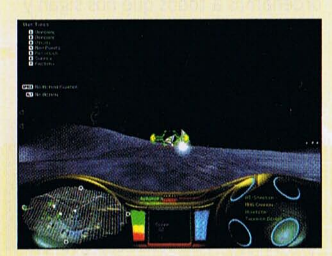
Es nuestra responsabilidad despejar el puente, y el resto del camino antes de siete minutos (el tiempo estimado para que lleguen los transportes).

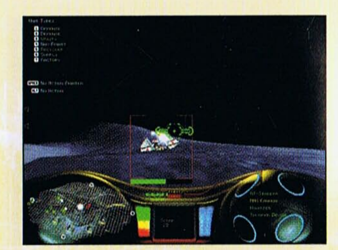
Una de las tácticas más recomendables es construir un par de carroñeros, una fábrica y una unidad de armamento; el constructor inicial puede reciclarse porque no será demasiado útil. Con la fábrica crearemos bombarderos y tanques, y con el constructor de armamento aumentaremos la capacidad de daño de nuestra nave (que cada uno escoja el/las arma/s que mejor se adapten a sus necesidades).

En cuanto dispongamos de un buen ejército, nos dirigiremos hacia el puente. En él, además de tanques, encontraremos obuses y, no muy lejos, una base con torres de defensa. Si a esto unimos lo complicado del terreno, se convierte en una fase digna de los comandantes más experimentados.

MISIÓN 5

Nos encontramos en Titán, inmersos en una batalla de gran calibre.









La nave Liberty se ha posado sobre nuestras cabezas y ha dejado caer sus unidades en toda la zona. Si no ponemos paz de inmediato, los científicos no aguantarán mucho tiempo con nosotros.

El comienzo es algo brusco; el fuego cae del cielo sin cesar procedente de un grupo de obuses colocados en las alturas. ¡Que no cunda el pánico!, no muy lejos del punto de inicio se abre paso una rampa hacia las montañas, donde los obuses serán presa fácil de nuestra nave. Hecho esto, es conveniente rodearse de alguna otra unidad, y peinar la zona para acabar con algunas naves dispersas que se encuentran alrededor de la base.

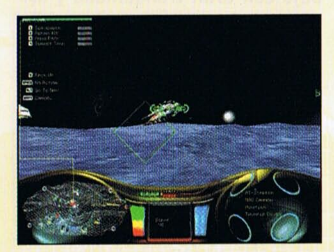
Tan sólo queda defender nuestra zona con torretas y partir en busca de enemigos. Poco a poco sus unidades caerán rendidas ante nuestro fuego y la misión tocará a su fin.

MISIÓN 6

Tras el último ataque recibido, los altos mandos de nuestro bando han decidido tomar medidas drásticas; es necesario acabar con su presencia en Titán de una vez por todas. Para ello hay que tomar una actitud mucho más ofensiva.

Lo primero es, aparte de construir un par de carroñeros, reconocer los alrededores en busca de algunas unidades enemigas que allí se encuentran. El objetivo es que los carroñeros puedan ejercer su trabajo con total tranquilidad y así engordar nuestras arcas de biometal rápidamente. Una vez tengamos la zona asegurada, y gracias a sus abundantes recursos, es una buena medida construir nuevas unidades que ayuden a las ya existentes en su búsqueda y recolección del preciado material. Gracias a esto, y con un poco de

paciencia, conseguiremos un ejército capaz de derrotar al enemigo. Los Golems disponibles son muy potentes y utilizados correctamente pueden ser de inestimable ayuda para destruir unidades tan complicadas como las torres de disparo. Su único problema es la exasperante lentitud de avance. El objetivo final se encuentra en una meseta de difícil acceso, pero una inspección de la ladera nos descubrirá puntos por los cuales encaramarnos y destruirlo todo.





MISIÓN 7

Si superas esta misión con éxito ya nadie podrá poner en duda tu capacidad como comandante de las CCA. Se trata de una desigual batalla: tú y un TPB contra un ejército al completo. El objetivo primario es liberar unos rehenes prisioneros en la base enemiga, así que dejamos a TPB de lado y nos dirigimos al rescate sin más dilación. Nuestro consejo es que entres en la base por su lado Oeste y te coloques rápidamente detrás de la prisión. De este modo, el fuego de la torre de disparo no llegará a alcanzarnos. Acaba con unas cuantas unidades que se acercarán curiosas, llama al transportador, destruye la prisión y huye de la zona defendiendo a los vulnerables soldados. El radar nos indica la posición de una serie de construcciones que resultan ser un hangar y un almacén de provisiones. Ya con la energía y munición al máximo, sólo queda recuperar nuestra recicladora y destruir la suya. No os extrañéis si tenéis que volver a las citadas construcciones en más de una ocasión.

MISIÓN 8

La heroica acción de la anterior misión tiene una recompensa

PARA LOS POCO PACIENTES

La dificultad con la que ha sido dotado «Battlezone» puede desanimar a muchos de vosotros, pero ya sabéis: para ganar hay que sufrir. Estos trucos han sido incluidos para ser usados en casos de extrema necesidad exclusivamente; si no pertenecéis a este grupo, absteneros de su uso, gracias.

• Teclea: "IAMADIRTYCHEATER" en la pantalla de objetivos iniciales para acceder a cualquier fase del juego.
• Mientras se pulsan simultáneamente Shift y Control teclead:
BZFREE para infinitos pilotos.
BZRADAR de acceso a un radar de potencia ilimitada.
BZBODY para energía ilimitada.
BZTNT para munición infinita.
BZVIEW para... bueno, que cada uno lo descubra por sí mismo.

única. Los ingenieros rescatados han conseguido un imposible: descifrar la tecnología de las Furias y ponerla a nuestra disposición.
Cuando parecía que Titán no tenía ya presencia norteamericana, las últimas noticias nos revelan todo lo contrario: un último batallón se ha reorganizado y pagarán muy cara su derrota. La zona inicial no está falta de recursos y podremos hacernos fuertes en ella con la construcción de un par de torres de disparo. Los enemigos que invadan nuestra zona serán destruidos rápidamente y sus restos serán aprovechados por nuestras fábricas. Gracias a este círculo vicioso podremos llegar a tener un gran número de Furias a nuestras órdenes.
Es recomendable que las Furias no se encarguen de defender por sí mismas la zona, ya que si así lo hicieran se quedarían sin munición para la batalla final. Una última cosa: no os olvidéis de aparcar vuestro tanque y ordenar a una Furia que os recoja (¿Quién quiere un seiscientos cuando tiene decenas de Ferraris a su entera disposición?).



LO QUE UN BUEN COMANDANTE NUNCA DEBE OLVIDAR

• Practica el arte del salto. Aunque algunas elevaciones parezcan infranqueables, si se domina bien esta faceta del juego, tendremos una gran ventaja en los terrenos complicados.

• Al igual que en otros arcades 3D (aunque este no lo sea totalmente), el uso combinado del movimiento lateral y cambio de orientación puede dar lugar a giros alrededor del enemigo sin perder en ningún momento de vista el lugar de ataque deseado. De este modo podrán ser reducidos a chatarra recibiendo daños mínimos.

• El terreno puede ser nuestro aliado si nos situamos en zonas apropiadas. Por un lado, es conveniente buscar géiseres con biometal en las proximidades, y por otro situarse en valles para que las torretas hagan su trabajo con más facilidad.

• Las fábricas de armamento son más útiles de lo que parece en un primer momento. Un tanque con mejoras en sus armas puede ser hasta tres veces más destructivo que un tanque convencional.

• Combina el uso del radar tridimensional con el que ofrece una perspectiva aérea. La visión obtenida con ambos (cambia de uno a otro con el Bloq.Mayús.) es mucho más exacta.

• Cuando se usen los cañones, hay que disparar con ambos a la vez; la velocidad con que descenderá la energía del enemigo aumentará significativamente.

• Graba la partida después de batallas importantes. De este modo nos ahorraremos el tener que empezar desde el principio si surge un imprevisto.

• Prueba todas las unidades del juego hasta encontrar una que se amolde como un guante a tus totales exigencias.

• Utiliza el "Control" para seleccionar varias unidades al mismo tiempo. De este modo se pueden organizar ataques mucho más depurados y efectivos que enviando órdenes de modo individual.

• Los ataques a medias tintas, además de ser improductivos, pueden suponer una ventaja para el enemigo. Los restos de las que eran nuestras naves serán aprovechados por el rival para fabricar nuevas unidades.

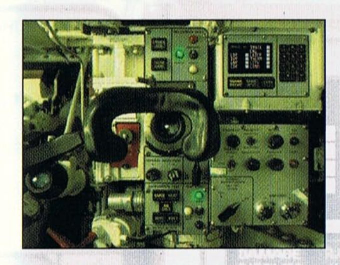
MAG CANNON

M1 TANK PLATOON 2

La unión hace la fuerza

Las más grandes batallas terrestres de este siglo han tenido al tanque como principal protagonista. Este inigualable simulador nos ofrece la oportunidad de descubrir que no todo era disparar obuses y ganaba el que mejor estuviera de puntería. De hecho, este factor ocupa un puesto secundario, y sólo el idóneo despliegue táctico de las divisiones, el orden en la selección de objetivos y el aprovechamiento de las unidades de apoyo pueden garantizar la victoria. Y aún así, hay que contar con el factor suerte.

Cuando se tiene un manual como el que acompaña al programa, poco más se puede decir. Formaciones de combate, estrategias, consejos de los más experimentados generales, todo al servicio del auténtico enamorado del mundo de los carros de combate. Pero llega el momento de poner toda esa teoría en práctica sobre el campo de batalla, donde cualquier indecisión o pérdida de tiempo resultará fatal. Lanzarse a las carreras de guerra sólo con lo aprendido en el manual es un suicidio, porque a lo largo de las batallas nos vamos a encontrar en situaciones que no se han enseñado en el libro de tácticas. Y es entonces cuando sólo la experiencia puede sacarnos del apuro. Y esa experiencia se puede ganar en las misiones individuales, pues en ellas se dan prácticamente todas las variantes que nos encontraremos en una larga guerra. Una vez superadas con éxito todas las misiones individuales,



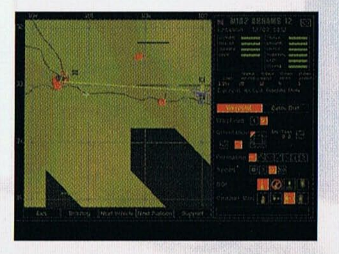


no habrá conflicto que se nos resista. Cuando nos encontremos en medio del desierto iraquí, siempre podremos recordar aquella batalla histórica que vivimos y repetir los mismos movimientos. Por todo esto os ofrecemos una guía orientativa de todas las misiones individuales. En ellas está toda la práctica necesaria para ser el mejor, y si se os resiste alguna, estamos seguros que con estos consejos podréis cambiar el turno de los acontecimientos. Hemos decidido mantener los nombres originales de las misiones, pues en el momento de elaborar esta guía sabíamos que el manual se iba a traducir, pero no estábamos seguros si con los nombres de las missiones ocurriría lo mismo. Por eso, es posible que algunos nombres de unidades y demás jerga militar (formaciones, nombres de unidades, posiciones en el mapa) no coincidan exactamente con la traducción a nuestro idioma.

CONSEJOS GENERALES

Pero antes de entrar en materia, unos consejos generales que te sacarán de más de una situación límite





si los tienes siempre en cuenta:

• Aprende a utilizar el apoyo logístico. Cada sección tiene una utilidad determinada y un momento justo de actuar sobre la zona más idónea a sus características.

• Lo más importante es la selección de blancos. Un estudio estratégico del mapa y de las posiciones y fuerzas del enemigo nos permitirá diseñar el orden correcto de los objetivos.





• Los accidentes topográficos del terreno deben jugar siempre a tu favor. Proteger la infantería o asegurar una posición protegida para abrir fuego de largo alcance es esencial.

• Tomar la iniciativa lo antes posible es la primera lección que se aprende. Y se puede tomar la iniciativa aunque sea defendiéndose y en retirada, la clave está reducir las posibilidades del enemigo.

• Si cuentas con las divisiones suficientes, la norma general es proteger ambos flancos de tu grupo.

• No debes avanzar hasta asegurarte de haber disminuido la eficacia de la artillería enemiga. La potencia de penetración de los obuses de la artillería pesada puede acabar con los tanques en un abrir y cerrar de ojos.

• Las maniobras y el ataque con proyectiles deben primero dirigirse a asegurar el objetivo primario de la misión.

• Si estás bajo un intenso ataque, es inútil seguir avanzando. Es mejor posicionarse y defenderte hasta asegurar un desplazamiento más tranquilo.

• Retrocediendo se ganan muchas batallas. Reunir fuerzas en posiciones más atrasadas nos puede dar el tiempo suficiente como para reorganizarte y seguir defendiéndote o pasar al ataque.

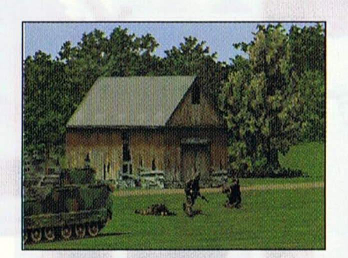
• No hay que seguir estrictamente las órdenes de la misión. A veces no todo transcurre como estaba previsto y la situación requiere iniciativa propia, siempre que al final se cumplan los objetivos ordenados.

• Interceptar la línea de avance de las fuerzas enemigas es una buena idea. Devastar el terreno por el que deben moverse reducirá su velocidad y con ello facilitarás el trabajo de tus artilleros.

• Siempre hay que utilizar el fuego sincronizado para aprovechar a tope las opciones de disparo.





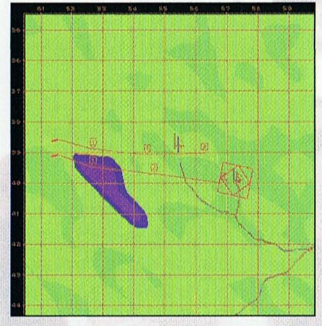


• Es primordial mantener la cohesión de tus fuerzas. Un tanque o una batería aisladas son unidades perdidas. Es posible que mantener la unión reduzca el número de posiciones atacables, pero es mejor mantenerse con las espaldas cubiertas.
• Aunque los enemigos sean muy superiores, no hay que desesperarse, porque el éxito de muchas misiones dependerá de mermar estos contingentes para tomar ventaja en la siguiente batalla.
• Aprende a esperar. Hasta no tener las localizaciones de las fuerzas enemigas, es inútil atacar.



GUÍA DE MISIONES INDIVIDUALES

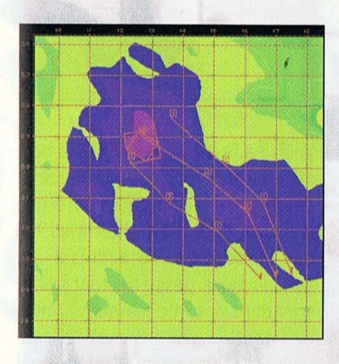
FIRE IN THE SKY



El sitio de Lion. Las fuerzas enemigas están fuertemente asentadas alrededor, y el objetivo principal es abrir una brecha en la línea defensiva para limpiar una zona por la que pueda avanzar la infantería. No hay que concentrarse en destruir, sólo en abrir el terreno. Tienes apoyo de artillería -tres baterías- como para prolongar la situación e ir mermando poco a poco al enemigo, pero es mejor decidirse por un ataque en formación de cuña hacia la parte Oeste del objetivo Lion. Una vez en la cima de la primera colina, se divisan mucho mejor las fuerzas enemigas y es el momento de sincronizar el fuego de ataque. La sección

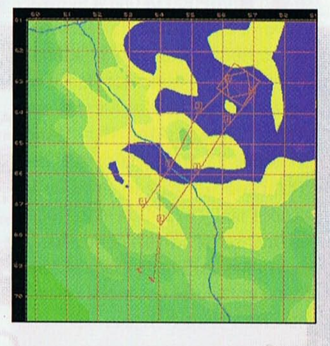
Apache te puede venir muy bien para arrasar la zona Sur del objetivo y, mientras avanzas hacia el corazón del mismo, la artillería debe arrasar la zona Oeste para que puedas centrarte en lo que tienes por delante, que no podrá resistir por mucho tiempo.

TIMING IS EVERYTHING



La batalla de Guadalcanal. Has visto muchas películas sobre ella, pero esta vez tú eres el protagonista y no es el momento de hacerse el héroe. Simplemente basta con asegurar el terreno del objetivo, no debe quedar bajo fuego enemigo. Lo primero es enviar a los helicópteros a explorar las posiciones enemigas. Una vez que su posición aparezca sobre el mapa, la artillería puede encargarse de entretener las baterías mientras tus divisiones de tanques avanzan. Nuestra escuadra debe ir en formación de cuña, la M-113 a la izquierda en formación escalonada y la M2 a la derecha también en formación escalonada. Con este esquema de asalto, podrás ir reduciendo el terreno y eliminando sin problemas todos los focos de resistencia.

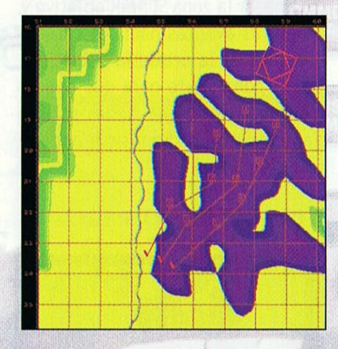
HEAVY METAL



Otra misión de atacar posiciones defensivas. Pero esta vez no se trata de invadir las zonas enemigas, sino de mermar en lo posible sus líneas. Por tanto, la clave está en proteger tus fuerzas mientras avanzas, pues se trata de realizar un ataque con toda la violencia posible. La misión es bastante larga, pero si sigues estas instrucciones,

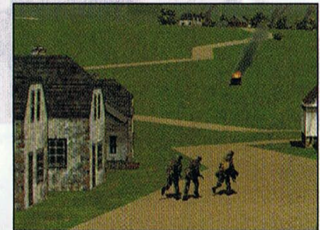
no tendrás disgustos. Para camuflarte, lo mejor es activar los generadores de humo de los tanques, y situar ambas divisiones M1 en formación de cuña a velocidad de un tercio. Es importante complementar las acciones de las dos divisiones siguiendo la táctica de acción sucesiva, es decir, cada división se turna en la acción de fuego para limpiar la zona a la que debe dirigirse el otro grupo y de así se van cubriendo la una a la otra.
Como ya es habitual, la sección de helicópteros está para ir allanando el camino, concretamente debes lanzarla sobre las fuerzas enemigas situadas en tu flanco derecho. La artillería puede destrozar todo lo situado entre las latitudes 660 y 675. Con esto, lograrás mantener la suficiente fuerza de ataque para caer sobre el objetivo con todo el potencial necesario como para borrarlo del mapa en pocos minutos.

SUCKER PUNCH



Vuelta a Guadalcanal. En esta ocasión, hay que destruir las unidades enemigas en la zona del objetivo. Por desgracia, su artillería es tan devastadora que no podrás avanzar mucho a pesar de contar con tres divisiones de tanques. Antes de intentar cualquier avance, conviene situarte adecuadamente para esta peligrosa situación; tu división en el centro en formación de



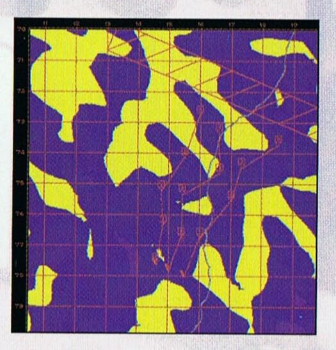


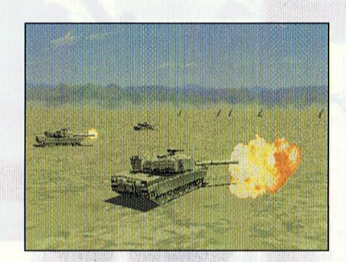
cuñas, y a sus lados, protegiendo ambos flancos, las otras dos divisiones en formación escalonada. Hay que seguir la ruta marcada por el PIM siempre con humo y a baja velocidad hacia el primer puesto. Ahora deben entrar en acción los dos A-10 Thunderbolt para eliminar las defensas terrestres mientras la artillería va mermando la potencia defensiva del enemigo. Cuando todas las posiciones enemigas estén sobre el mapa, lo mejor es detenerse e iniciar una confrontación de fuego sincronizado a larga distancia. No debes reiniciar el avance hasta asegurarte que la artillería enemiga ya no supone ninguna barrera para la incursión de los tanques.

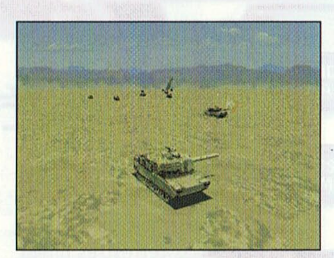
NIGHT IN ARMOR

Una nueva forma de combatir. Eres la avanzadilla, el martillo pilón que debe acabar con la primera línea enemiga para asegurar la posición y esperar tranquilamente nuevas órdenes. Los problemas empiezan con las órdenes, bastante confusas y que luego comprobarás que poco tienen que ver con la realidad, pues nada más empezar estás bajo un intenso fuego mientras el enemigo se te echa encima. Bueno, esta fotografía del mapa te va a venir de miedo para cambiar la situación. Antes que nada, hay que olvidarse de las órdenes de avanzar, lo mejor es tomar posiciones defensivas y esperar al enemigo bien pertrechado. Sitúa una división M1 en el flanco izquierdo en formación escalonada, la división CMV en el centro en formación alineada y la segunda división M1 cubriendo el flanco derecho. De esta forma puedes aguantar a las divisiones enemigas que te atacan desde estas líneas.

El siguiente movimiento es mandar los helicópteros y la batería a la línea situada en la latitud 750 para que tomen posiciones. La maldita artillería enemiga protege sus unidades de avance, por lo que debes mantenerte a cubierto todo el tiempo posible hasta el encuentro con las divisiones de ataque. Los helicópteros pasan entonces a proteger

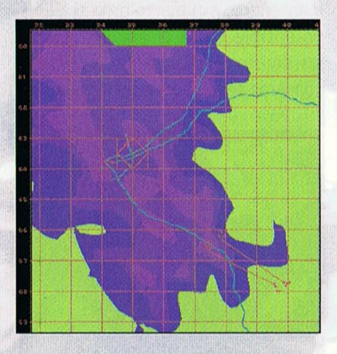






el flanco izquierdo y la batería el derecho. Es esencial acabar con las primeras fuerzas de asalto, porque así podrás dirigir todo tu potencial ofensivo a la zona del objetivo para poder cumplir con la misión de avanzar.

DOWNTOWN

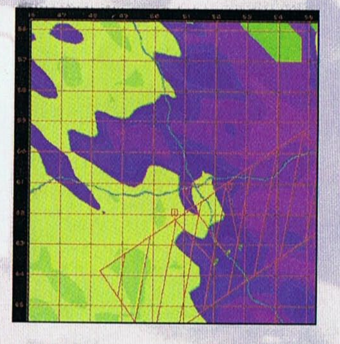


Esto es la arena de guerra. Sin objetivos concretos ni zonas a ocupar, todo se reduce a destruir el mayor número de unidades enemigas. Debes moverte en la zona delimitada por las líneas Leopard y Cheetah. Desde el inicio no puedes atacar las lejanas posiciones enemigas, pero su artillería pesada sí puede hacerte añicos. Por tanto, debes hacer avanzar las dos divisiones hasta el punto uno, desde el que podrán alcanzar al enemigo. Ante el ataque de la artillería, no hay más remedio que avanzar a toda pastilla y en formación de columna hasta el punto del alcance de fuego.

Las fuerzas enemigas están situadas en los puntos 353 630 y 337 637. Debes destinar un grupo de ataque de helicópteros y una batería a cada una de estas posiciones, mientras los tanques cambian continuamente de posición para no ser blanco fácil de la artillería enemiga. Es importante no lanzarse contra el enemigo, es mejor retroceder posiciones para evitar bajas excesivas.

STEEL AVALANCHE

Debes destruir todas sus unidades de ataque del sector que te han asignado. No has sido muy agraciados en el reparto, porque te ha tocado uno de los peores. Desde las posiciones 491 593 y 475 585, el enemigo no para de bombardear tus posiciones. Cuentan con un apoyo aéreo que pretende arrasar tu flanco derecho. Como la situación es desesperada, hay que moverse a la máxima velocidad en formación de columna abierta hasta llegar al nuevo PIM, y estarás continuamente bajo fuego enemigo. Una vez situadas las divisiones de tanques aquí, hay que situar el resto de fuerzas disponibles en línea. Para detener el avance enemigo, arrasa la zona hacia la que se están desplazando







con la artillería, y coordina todas las unidades disponibles para retrasarse hacia la última línea del sector asignado, donde la estrategia defensiva debe ser suficiente para aguantar hasta que el enemigo haya perdido tantas unidades que finalmente decida abortar la ofensiva.

THE VICE

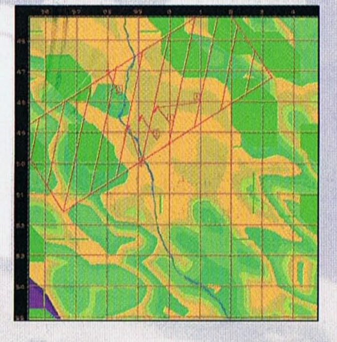
Bueno, por fin cambian las tornas y no estás en situación desesperada de defensa, sino que eres tú quien debe provocarla en el enemigo, atacando el objetivo de Guadalcanal. Pero, lejos de limitarse a defenderse, el enemigo piensa aquello de la mejor defensa es un buen ataque y ha iniciado una fulgurante contraofensiva que amenaza tu columna de avance. Los blindados enemigos están en 225 482 y las tropas de asalto están en 183 455 y 260 488. Dirigen sus acciones a tu objetivo y por eso debes pasar inmediatamente a la acción y conquistar la zona situada en 215 495.

La artillería puede empezar por atacar la división blindada y cuando se la pueda recoger con pala es el turno de la división Bradley, que debe situarse al Oeste de la colina con el apoyo logístico de tus fuerzas. De nuevo la artillería te servirá para pararles los pies a la fuerza ofensiva que pretende jugártela por el Noroeste. Tras estas primeras acciones defensivas, sitúa

todas las fuerzas tras la colina en 225 482 para acabar con el resto de unidades enemigas que se desplazaban en retirada. La artillería debe volver a debilitar las ya escasas fuerzas enemigas, mientras todo lo que te quede debe quemar toda la pólvora sin dejar ni un segundo de descanso.

THE VALLEY OF DEATH

Vuelta al stress de las operaciones defensivas. Y no es para menos, estás seguramente ante la mayor ofensiva que has tenido que sufrir. Cuentas con cinco divisiones, helicópteros, artillería y dos Thunderbolts, y aún así estás muy cortos. La idea es no permitir que el



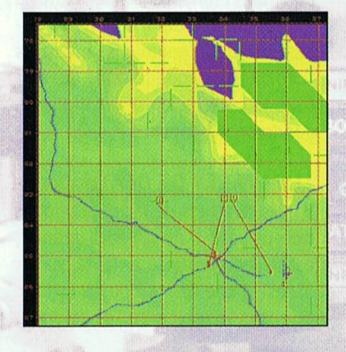


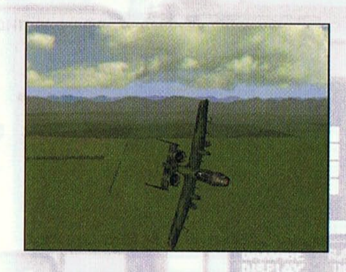


enemigo entre en tu sector y rompa tu cerrada defensa. El flanco izquierdo parece el más débil y por ello dirigen buena parte de su potencial ofensivo hacia esta línea. Para reforzarla, la división M1se desplazará para apoyar a las IFV, con lo que la defensa estará a la altura de las circunstancias. Pero una vez contenido este flanco, las IFV deben acudir junto a la sección de anti-tanques para salvaguardar el centro y el flanco derecho.
A continuación, el grupo de batalla debe ir al borde del sector asignado. En cuanto las fuerzas enemigas aparezcan en el mapa, los helicópteros y los A-10 deben volar al cuadrante sur para mantener distraídas a las fuerzas aéreas del enemigo. Si mantienes la calma en tus posiciones, la ofensiva empezará a perder vigor y será el momento de emplear la artillería para darles una lección. Si además quieres acabar con las fuerzas en retirada, los tanques, ocultándose en barreras de humo, pueden darle el golpe final a tan brutal ofensiva.

SPEED BUMP

Olvida todo lo dicho en la batalla anterior. Esto sí es un ejército. Lástima que no sea el tuyo y además tenga como objetivo pasarte por encima. Con tus fuerzas es imposible vencer a semejante tropa, pero sí puedes infligir el daño suficiente cómo para retrasar la inminente

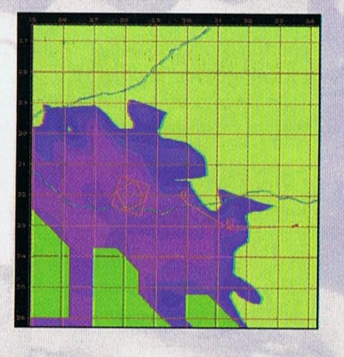




victoria y ganar tiempo para la llegada de refuerzos. Nada más empezar, hay que enviar los carros de combate M1 hacia la línea 832, situándolos en la zona arbolada al Oeste de la mencionada posición. La división IFV y los antitanque deben situarse en la misma zona, pero al Este. De esta forma, la defensa estará bien organizada y a salvo de las unidades aéreas enemigas.
Para retrasar el implacable avance del agresor, debes impedir que entren en formación de combate. Aunque sólo sean unos pocos blancos, es esencial impedir que se agrupen. Ante esta situación desesperada, los helicópteros pueden hacer un ataque suicida al centro del mapa, donde está la columna vertebral de la ofensiva. Los helicópteros, además, revelarán la posición de nuevas unidades, que deben ser atacadas con la artillería pesada. Como resulta de locos entrar en confrontación directa con el inmenso ejército enemigo, debes aguantar hasta que las bajas empiecen a ser importantes, momento en que debes retirarnos a nuestra base.

ENTRENCHED

No es que queramos ponernos dramáticos, pero la situación ya es casi insostenible.
Sólo tienes un grupo de tanques, dos piezas de artillería ligera y dos A-10 Thunderbolt. Y lo que es peor, tu misión es atacar, ahí es nada teniendo en cuenta las ingentes fuerzas del enemigo. Pero las órdenes son las órdenes y hay que cumplirlas. Aunque tampoco nos te vas a sacrificar a lo tonto; las defensas enemigas están muy bien armadas, pero tan aisladas que se pueden atacar por separado una a una.



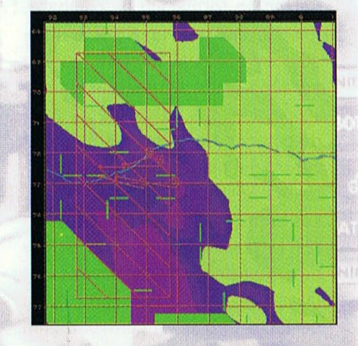




Los A-10 pueden iniciar una misión de reconocimiento por delante de tu vanguardia. Como es normal en estas situaciones, tu división debe avanzar lentamente en cuña y al abrigo del humo. Una vez localizadas las unidades enemigas, no debes atacar, sino defender el objetivo Cobra para ir mermando progresivamente dichas unidades. Una vez en la zona del objetivo, no hay que despistarse y no puedes tardar ni un segundo en dispersar tus unidades para que la artillería enemiga no te dé ni la más mínima oportunidad. La misión se completará al asegurar el objetivo Cobra, todo intento de ataque sobre las fuerzas enemigas resultará en vano.

FULDA GAP

Cambias radicalmente de escenario y ambiente, pero una vez más te atacan a todo trapo. La fuerza atacante está integrada por unidades rápidas apoyadas en una artillería intratable. Cuentas con gran variedad de unidades, pero en poca cantidad. La recomendación en estas lides es la de siempre; las tácticas de batalla deben dirigirse a desintegrar la cohesión de la fuerza principal del enemigo. La rapidez será tu principal aliada, y hay que desplazar todo tu contingente a la posición 960 725. Para cubrir esta escapada, los helicópteros pueden buscar las unidades de persecución enemigas y en el momento



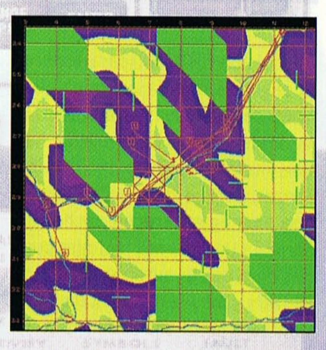


en que estén localizadas, los A-10 Thunderbolt pueden empezar con su rutina. Hay que proteger la infantería en la zona boscosa situada en 960 725 y orientar tanto este cuerpo como las unidades armadas hacia el Este.

Tarde o temprano entrarás en contacto con la vanguardia enemiga, y la artillería y la ocultación con humo pueden ser tu única opción. La clave está en eliminar esta avanzadilla antes de la llegada de las tropas de asalto, para poder dirigir toda nuestra potencia de fuego hacia ellas. Pero, finalmente, llega la hora de la retirada hacia la última zona del sector asignado. Las maniobras de ocultación y acción sucesiva serán vitales en el despliegue hacia sectores más seguros.

BLACK HORSE CAV

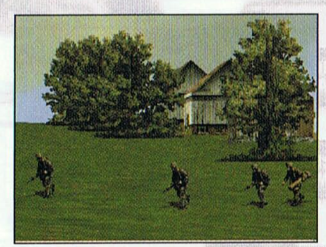
Te toca hacer de niñera, pero de la 7th Division Panzer, nada menos. Eres su apoyo logístico; debes pasar la escoba allá por donde deben pasar. Para esta tarea protectora, cuentas, además de con el apoyo de la División Panzer, con tres divisiones de carros de combate y una sección de antitanques. Y aunque con esta tropa parezca que va a ser fácil, es más bien to-



do lo contrario. No es nada sencillo coordinar tantas secciones.

Lo más cabal es dividir tus fuerzas en dos grupos. El primero de ellos, con la división M1 y la sección de antitanque, debe ir a la posición 065 270 para acabar con las primeras líneas enemigas. Si la cosa se complica, se puede solicitar el apoyo del grupo de helicópteros, pero es mejor dedicarlo a la exploración de la zona Norte. El segundo grupo, integrado por las dos divisiones FMV, deben situarse en

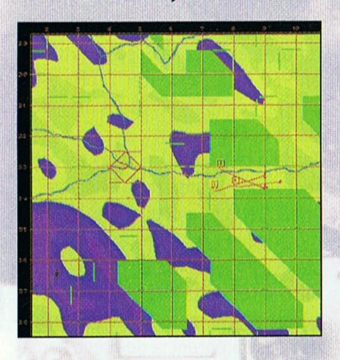




la posición 090 280, para esperar la segunda oleada enemiga. Los MLRS deben apoyar esta acción.
Ya desde el inicio de la misión, hay que meterle caña a la División Panzer, porque las fuerzas de ataque enemigas parecen coches de Fórmula Uno. Menos mal que puedes emplear la autopista, con los Panzers y los IFV en la retaguardia y el resto junto a la artillería en la vanguardia. Una vez eliminada la segunda ola enemiga, puedes utilizar las MLRS para cubrir el viaje de la División Panzer.

INTO THE BREACH

Como en la carga del 7º de caballería, pero con tanques. Esa es la descripción más aproximada de tus órdenes. Hay que emplear el estilo Atila, pero preocupándote de no sufrir demasiadas bajas. La primera fase es contactar con las defensas iniciales y aniquilar las tropas situadas entre las líneas 35 y 24 Oeste con la artillería. Las unidades M1A2 y las IFV deben



intercambiar posiciones, mientras la sección de anti-aéreos debe cubrir la zona trasera, manteniendo los metros suficientes para evitar la devastación de los anti-tanques. La división M1 en formación escalonada hacia la derecha, y la FMV en línea avanzando hacia el Sur. Puedes darle un buen susto y entretener la armada enemiga



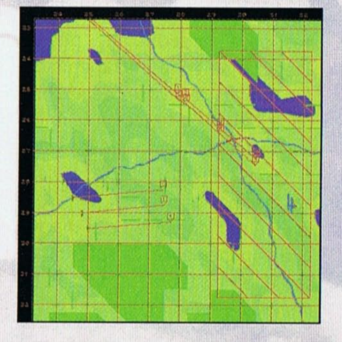


empleando la artillería sobre la zona 065 325. Como siempre, los tanques con humo y a un tercio de velocidad. El verdadero objetivo de la misión es evitar las bajas, y la aviación puede librarte de una larga lucha atacando las posiciones 060 330 y 035 325.

STICK IN THE EYE

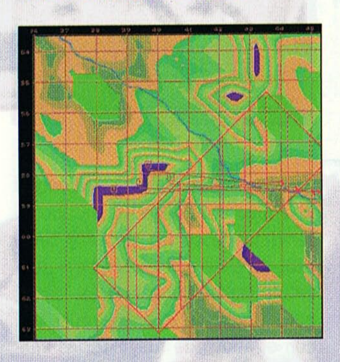
Tu ofensiva se dirige ahora hacia Podiaska, y su defensa (en 297 266) y la base aérea (en 317 286) deben ser pasto de tu fuego. Pero como se lo veía venir, el enemigo está muy preparado para el asedio y han concentrado sus fuerzas para resistir hasta el final. Las tres divisiones de tanques deben avanzar hacia la posición resaltada en el mapa a toda velocidad para disminuir la acción de la artillería enemiga. Tu batería puede castigar la zona 295 295. Las líneas de árboles pueden proteger tus unidades y lo mismo puede decirse de las colinas.

Como en esta misión cuentas con el apoyo del cuerpo británico al servicio de su majestad y todo eso, pues vas a darles trabajo atacando las líneas soviéticas de la zona Noroeste mientras cuentan con el apoyo de fuego de las unidades americanas. Cuando los ingleses hayan abierto brecha en las líneas rusas, puedes reactivar el ataque de las divisiones de tanques para pisotear lo poco que quede, porque la verdad es que los



muchachos de la reina madre dan la talla.

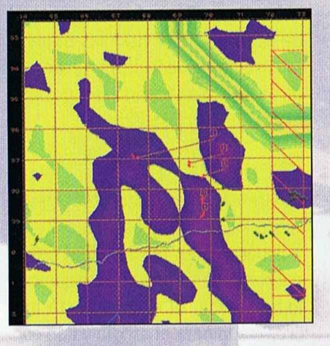
THEY SHALL NOT PASS



El siguiente destino del asalto es limpiar y mantener fuera del rango de fuego enemigo la zona 420 750, el objetivo Tarawa. Esta vez el enemigo no se limita únicamente a defenderse, lanzan tropas de ataque en todas direcciones para impedir que puedas asegurar la zona encomendada. Tus fuerzas terrestres deben proteger la línea situada en la mitad del mapa, por lo que debes empezar por enviar todas las divisiones hacia esa posición. Para que la artillería enemiga no te machaque impunemente, la sección aérea debe hostigar las fuerzas terrestres enemigas, pero una vez hayan sido estas completamente identificadas.

Tus dos piezas de artillería pueden detener el avance soviético y los Harrier pueden causar estragos cuando sus tropas estén más concentradas. En todo caso, en medio de este jaleo, la tarea primordial es mantener libre el paso asignado y puedes permitirte muchas bajas con tal de lograr este objetivo.

73 EASTING



Sin artillería ni apoyo aéreo. No es una buena forma de empezar con los iraquíes, pero hay que eliminar la avanzadilla enemiga y las estrategias de avance a la antigua usanza te vendrán como nunca. Para proteger ambos lados del avance, la batería cuatro en formación escalonada a la izquierda y la número

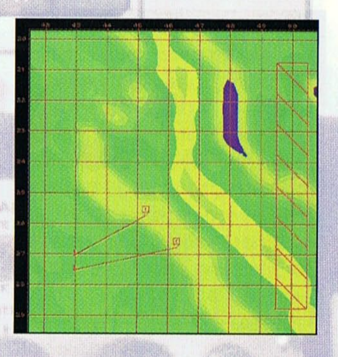


ocho en escalonada a la derecha. Las tres divisiones de carros de combate deben avanzar en línea con la primera división en el centro y las otras dos a los flancos. El tránsito hacia el área de operaciones debe ser uniforme y a velocidad media. Las tres divisiones deben sincronizar sus operaciones para darse protección mutua hasta alcanzar posiciones de fuego de ataque. La batería ocho puede acabar con la resistencia en la carretera de la parte Sur del mapa. Para atacar la poderosa línea de tanques iraquí, las tropas Eagle deben desplegarse en la posición 680 980. Las tres divisiones de tanques deben reagruparse y avanzar en formación en línea, siempre con una en el centro y las otras dos a los lados. Se debe emplear la protección del humo, y las divisiones Bradley tienen que descargar sus tropas de infantería y pasar a formación escalonada para dar la máxima protección.

Con la zona asegurada, la 2ª división puede desgajarse del bloque y avanzar hacia el Este de la línea 73 con la ayuda de las tropas de asalto.

WADI AL-BATIN

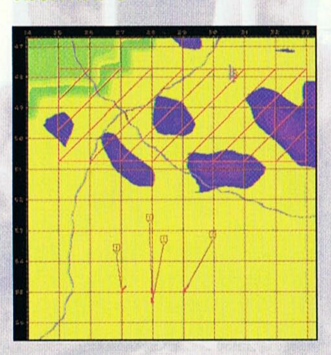
Dos pelotones de M1 contra las líneas defensivas iraquíes emplazadas en la zona marcada al Este del



mapa. El objetivo es destruir las unidades enemigas sin tener demasiadas pérdidas. Ambos grupos de tanques deben avanzar en formación de columna abierta a toda velocidad hasta llegar a la posición 260 460, donde deben asentarse y protegerse tras la colina. Es importante contar con la ayuda de la artillería en este primer movimiento y azotar concretamente las zonas 480 230 y 500 250. Los iraquíes tratarán de frenar tu ataque con una

maniobra de contra-ofensiva para que no puedas llegar a la línea 48 Este. La artillería puede encargarse de este ataque, y una vez eliminada toda posibilidad de éxito enemigo, hay que aprovechar la nocturnidad para llegar hasta la línea 48 Este.

HIGHWAY 8

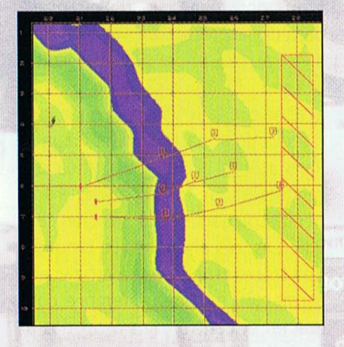


Te vas acercando al corazón de la resistencia iraquí. Estás en plena ofensiva sobre An-Nasiriyah y la base aérea de Tallil. Puedes tomar este importante aeropuerto con una división de tanques M113 cargada hasta los topes de infantería y protegerla con la artillería. El objetivo inicial es avanzar a paso lento hasta alcanzar la línea 52, donde puedes estacionarte. Hay que emplear el fuego de largo alcance tanto con los tanques como con las dos baterías.

En ningún caso la infantería debe quedar al descubierto, pero debe entrar en una dura batalla cuerpo a cuerpo contra la infantería enemiga por asegurar las colinas. Una vez ganado este primer pulso, puedes pasar a la ofensiva protegiendo a la infantería con los tanques y empleando la artillería para arrasar las defensas anto-tanque iraquíes.

MEDINA RIDGE

La compañía Alpha entra en acción para acabar con las defensas de la zona este del mapa. Tus unidades deben avanzar en formación de línea, con las divisiones de tanques



flanqueando al resto. La artillería debe hostigar la larga línea defensiva enemiga, castigando sus numerosas posiciones. Los helicópteros deben estar listos para lanzarse

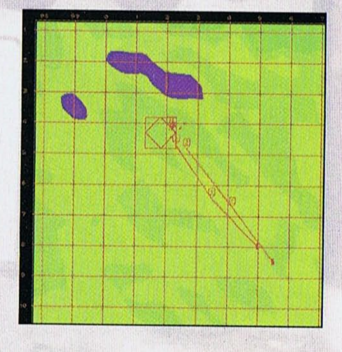




sobre la posición 200 025. Una vez eliminada la débil ofensiva iraquí y sus primeras líneas defensivas, es el momento de lanzar el ataque definitivo sobre la zona central de la línea 27 Este. Las divisiones acorazadas avanzarán sin problemas y no debes dejarte ni una unidad iraquí en funcionamiento, pues el objetivo es disminuir las fuerzas enemigas para preparar la siguiente batalla. No hay que invadir la línea defensiva iraquí, pero sí aislarla y castigarla sin piedad.

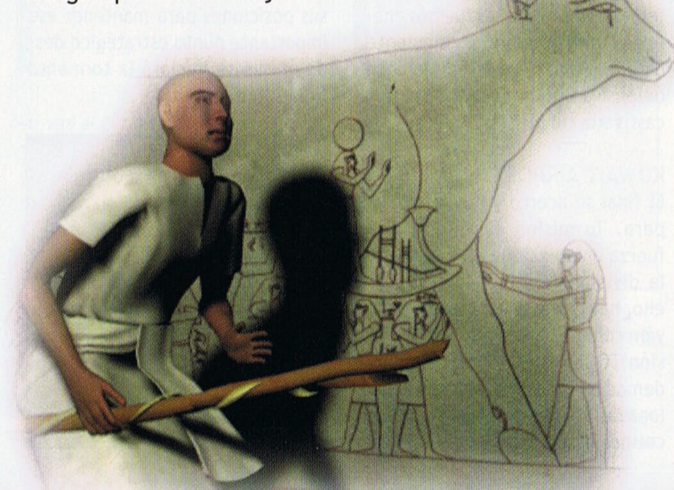
KUWAIT AIRPORT

El final se acerca y Kuwait te espera. Tu misión es aniquilar la fuerza enemiga que atenta contra la división TOC en 017 049. Por ello, hay que avanzar rápidamente y en columna abierta hacia la división TOC. Para defenderse, pueden adoptar las formaciones escalonadas a lo largo de la cima de la colina. La artillería de morteros debe dedicarse en exclusiva a la armada iraquí, mientras los helicópteros atacan el cuadrante Noroeste. Por supuesto, la división TOC debe estar cambiando sus posiciones para no ser un objetivo fijo para el bombardeo enemigo. Una vez cese este ataque de la artillería iraquí, pueden regresar a sus posiciones para mantener ese importante punto estratégico desde el que se iniciará la tormenta final sobre Kuwait.



EGIPTO 1156 A.C.
La tumba del faraón
El misterio de Sethi

1.156 años antes del nacimiento de Cristo, durante el vigesimonoveno año del reinado en Egipto del faraón Ramsés II, un hombre fue injustamente acusado de haber robado en una tumba y condenado a muerte. Ésta es la historia de su hijo Ramosé, que después de obtener del faraón tres días para investigar los acontecimientos, consiguió demostrar la inocencia de su padre y desbaratar la oscura trama de intrigas que se había tejido a su alrededor.

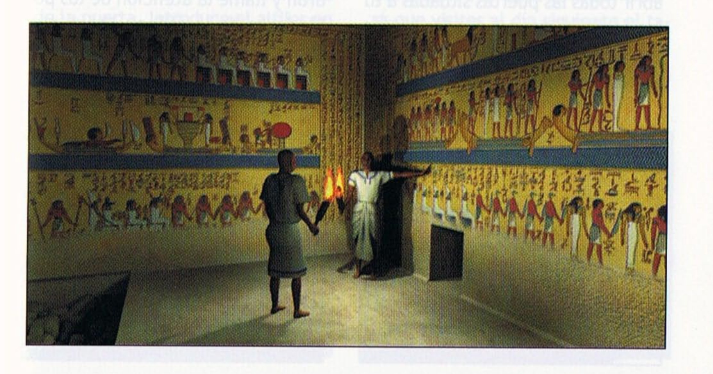


NIVEL 1:

EN LA TUMBA DE SETHI I

Una vez frente a la tumba robada, habla con Montoemes hasta conseguir que te entregue una antorcha y colócala en la abertura a la izquierda de la tumba para ganar acceso al interior. Baja las escaleras, mira a tu alrededor y coge el tablón apoyado contra la pared. Continúa caminando hasta alcanzar el borde de un pozo y coloca el tablón para cruzarlo sin peligro. Examina la primera columna a tu izquierda y utiliza el documento sobre ella para añadir la primera pista (Ptah). Ahora, regresa al punto en el que entraste en la sala y camina de frente hasta llegar a otra habitación. Coge el bastón que se encuentra apoyado detrás de la última columna de la derecha, regresa hasta la columna con la imagen de Ptah, desciende las escaleras que se encuentran a su izquierda y continúa caminando hasta llegar a una sala con seis columnas.

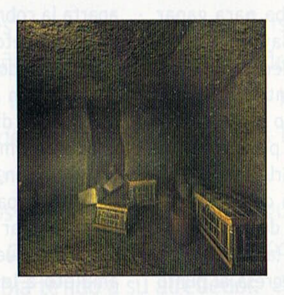
Entra en una cámara pequeña, aparta la cobra con el bastón y coge el amuleto. Sal de la cámara, localiza las dos personas que están hablando en una de las esquinas de la sala y dialoga con ellas para conseguir importantes datos. A continuación, dirígete al montón de rocas y aparta tres de ellas hasta encontrar un objeto llamado Ostracon. Muestra el Ostracon y el amuleto a los hombres y de esa manera podrás deducir que el amuleto pertenece, sin duda, a alguno de los trabajadores.



Recoge el anillo que te permitirá el acceso a la aldea de los trabajadores, regresa a la entrada de la tumba y pide a Montoemes que te acompañe a la plaza donde se reúnen los trabajadores. Allí recibirás una lista que te indicará que el hombre que buscas, fácilmente identificable por llevar varios días sin trabajar, se llama Hori.

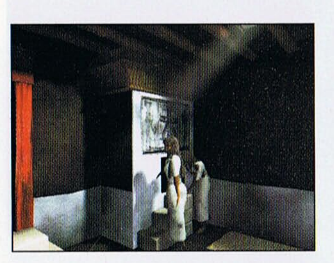
NIVEL 2:

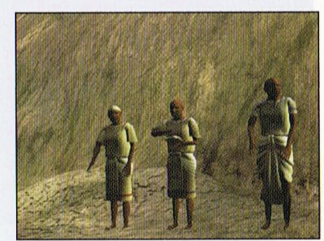
EN LA ALDEA DE DEIR EL MEDINEH



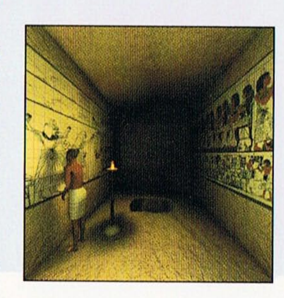
Muestra el anillo a Pentaour, el vigilante de la aldea, para que te deje pasar. Camina por la calle e intenta abrir todas las puertas situadas a tu izquierda hasta que puedas cruzar una de ellas. En el interior de la casa busca un encendedor y utiliza el documento sobre la cabecera grabada para añadir la segunda pista (Pedjet).

Sal de la casa, gira a la izquierda y continúa caminando hasta que encuentres un callejón sin salida a tu izquierda. Localiza una escalera, regresa a la calle principal, continúa caminando en la misma dirección y al llegar al final de la calle gira a la derecha hasta encontrar una hermosa mujer. Habla con ella, pero rechaza amablemente todas sus proposiciones, coloca la escalera contra la pared y regala el anillo a la mujer para evitar que te acuse de ladrón y llame la atención de los pobladores de la aldea. Ahora que nadie te molesta, usa la escalera para entrar en la casa de Hori.



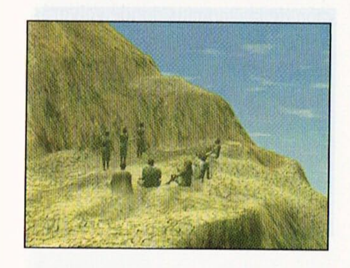


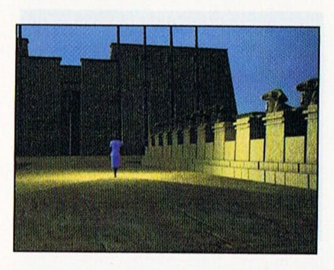
Busca en la habitación llena de jarrones rotos una cesta y ábrela para descubrir en su interior un trozo de amuleto. Coloca a su lado el amuleto que encontraste en la tumba y, como prueba definitiva de la culpabilidad de Hori, localiza un nicho oculto en la pared en cuyo interior encontrarás una urna de plata. Si ahora retiras el colchón descubrirás el acceso a una bodega en el que descubrirás para tu sorpresa el cadáver de Hori. Coge el papiro que sujetaba en una de sus manos y sal de la casa.



De nuevo en el exterior camina hasta localizar una casa en la que encontrarás un alfiler sobre el marco de la puerta. Introduce el alfiler en la cerradura y tira de las cuerdas de color amarillo y rosa para abrir la puerta. Busca una lámpara, camina hacia la zona oscura de la casa, enciende la lámpara con el encendedor y localiza un cofre perteneciente a Oushebtis. Examina la caja para descubrir una daga, coge la caja y vuelve a las calles de la aldea.

Regresa a la entrada de la aldea, localiza una nueva calle a la izquierda y entra en la casa de Penmenefer. En el interior de la casa te encontrarás de nuevo con Imenakht, uno de los hombres con los que hablaste dentro de la tumba. Habla con él para revelarle el resultado de tus investigaciones y, cuando te pida una prueba, muéstrale el cofre de Oushebtis. Imenakht te recomendará que visites al día siguiente el taller de los embalsamadores y te aconsejará que repongas fuerzas







durante la noche durmiendo sobre el colchón.

NIVEL 3:

EL TALLER DE LOS EMBALSAMADORES

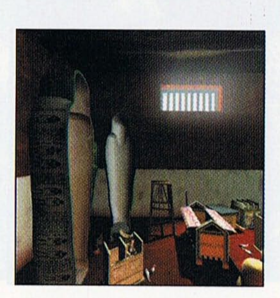
Llama a la puerta de la casa situada al final del patio y ofrece el cofre al embalsamador. Cuando el hombre te pida que esperes mientras te trae tu dinero, entra en el taller y camina hasta la habitación donde encontrarás seis altares y cinco cadáveres. Localiza el cadáver que lleva un collar y utiliza sobre dicho collar el papiro que encontraste en casa de Hori.

Habla con el embalsamador que te abrió la puerta, recoge los dos debens que te entregará y cuando te pida que le sigas, atraviesa las puertas de madera y gira a la izquierda hasta la sala de preparación de las momias donde volverás a encontrarte con él.

En este punto, el embalsamador te propondrá una prueba para asegurarse de que eres uno de ellos. En primer lugar, debes seleccionar los cuatro objetos correctos según las pistas contenidas en la adivinanza y luego colocarlos en las casillas

adecuadas. La solución al enigma consiste en colocar el ojo Oudjat en la casilla superior izquierda, el nudo Tit en la casilla superior derecha, la columna pequeña en la casilla inferior izquierda y la columna Djed en la casilla inferior derecha.

Camina hasta la habitación donde se almacenan los objetos funerarios, examina la parte superior del sarcófago y utiliza el documento para añadir la tercera pista (Heri). Es el momento de salir de la casa y unirte a la procesión.

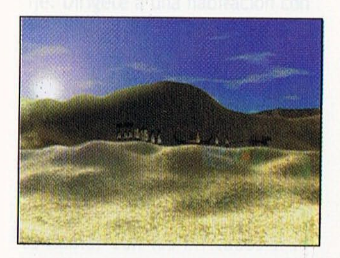


NIVEL 4:

LA TUMBA DEL NOBLE

Poco después de entrar en la tumba la entrada se cerrará y quedarás sumido en la oscuridad. Usa el encendedor en la lámpara que se distingue entre las sombras y coge el cuchillo y el boomerang. Utiliza el cuchillo en el punto adecuado de la pared para abrir un pasaje que te permitirá escapar de la tumba.

Habla con el dibujante que encontrarás en una sala cercana, examina sus dibujos para obtener importantes pistas y camina hacia el patio donde encontrarás una anciana que te propondrá un acertijo prometiéndote que si lo resuelves te dará el nombre de una de las personas involucradas en los crímenes que investigas. Si examinas el documento que llevas contigo desde el principio del juego y lo comparas con las inscripciones situadas sobre la pared





de la derecha, podrás descubrir una pequeña diferencia entre ambas situada en la tercera casilla desde la derecha de la fila superior, la casilla número 8 del juego del Senet. Examina ahora el panel colocado en la pared detrás de la anciana, activa la octava casilla y utiliza el documento sobre dicho signo para obtener la cuarta y última pista. Si ahora muestras a la anciana el documento con las cuatro pruebas, ella te informará que la persona que buscas se llama Panehésy.



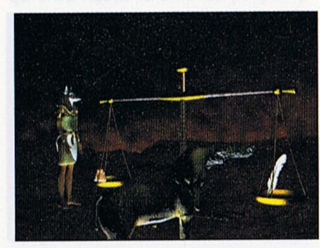
NIVEL 5:

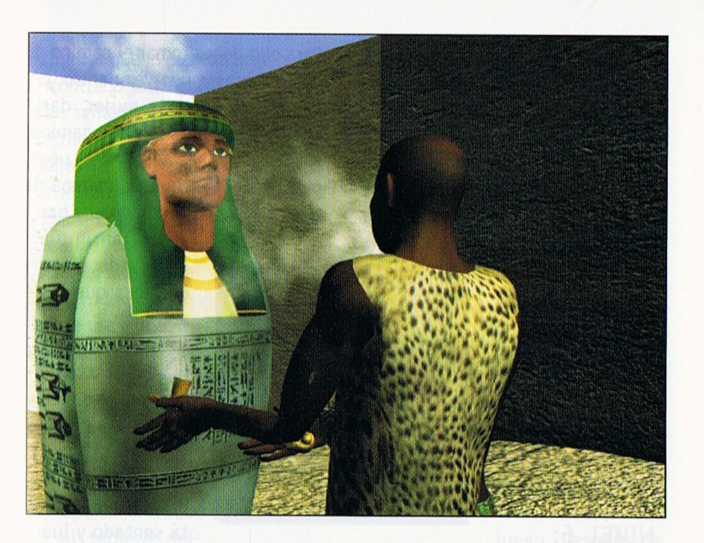
EN LA CASA DE PANEHÉSY

Una vez en el patio de la casa, habla con el portero y dale los dos debens para que te permita pasar. Atraviesa la puerta que conduce al jardín y muy pronto sufrirás el ataque de un arquero que se esconde entre los árboles y que podrás eliminar lanzando el boomerang hacia el lado derecho del árbol situado frente a ti. Luego, entra en la casa de Panehésy.

La casa está formada por un gran número de habitaciones dispuestas alrededor de un patio central con una columna. Coge un cuenco de leche en una de las habitaciones y en la sala que se encuentra justo enfrente de la puerta de entrada cruzando un vestíbulo con dos columnas deja el cuenco en el suelo para conseguir que un gato entre en la sala. Coge el pendiente que el gato lleva en una de sus orejas y utilízalo en la marca

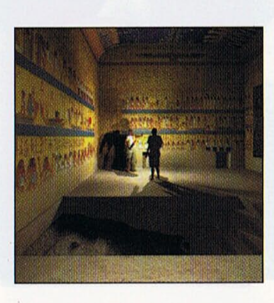






de la pared para abrir un compartimento secreto que contiene una carta y una pieza del juego del Senet. Al otro lado del patio central hay varias habitaciones en las que podrás encontrar un collar, una peluca, una túnica y un tubo de maquillaje. Dirígete a una habitación con un espejo y mirándote en él colócate la peluca y el maquillaje. Ahora es el momento de regresar al patio central, hablar con la sirvienta que custodia la entrada a las escaleras y mostrarle el collar para que te permita subir a las salas donde se celebra una fiesta. Una vez arriba puedes hablar con los invitados si lo deseas, pero tu objetivo principal se encuentra en la terraza, detrás de las cortinas, ya que allí debes examinar el juego del Senet que encontrarás sobre una mesa y colocar la pieza en la casilla vacía. A continuación, examina el documento y de ese modo podrás leer un mensaje con las palabras "Heri - Pedjet - Ptah - Nefer". Éste es el orden en el que debes activar determinadas casillas del tablero del juego para conseguir que se abra un compartimento secreto dentro del cual encontrarás un mapa del templo que te será de gran utilidad más adelante.

Panehésy aparecerá en la terraza y te invitará a jugar una partida de Senet. Las instrucciones del juego se explican con detalle en la documentación que acompaña al programa, así que no insistiremos más sobre este punto. Lo importante es saber que aparentemente el resultado de la partida no tiene importancia, ya que, ganes o pierdas, Panehésy intentará retenerte lo que te obligará a saltar por el balcón para escapar.

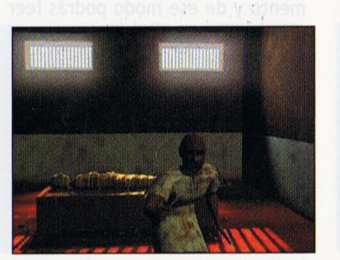


NIVEL 6:

LOS TEMPLOS DE KARNAK

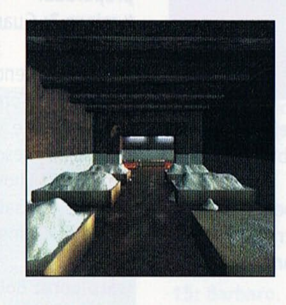
Lo primero que debes hacer es hablar con Aamert para obtener nuevos datos sobre la conspiración y sobre la forma de entrar en el templo. Para ello debes tomar el camino de las palmeras y, una vez dentro, colocarte frente a la mujer, darte completamente la vuelta y caminar sin detenerte hasta el fondo. Luego, gira hacia la izquierda, camina de frente y gira hacia la derecha hasta encontrar un túnel que conduce a una escalera que lleva al tejado.

Una vez arriba, habla con el sacerdote para obtener un instrumento de observación, utiliza el instrumento sobre el sacerdote que está sentado y luego pulsa sobre la estrella brillante que se encuentra exactamente sobre el sacerdote. Regresa ahora a la escalera, baja hasta el punto en el que se abre un acceso a la izquierda y entra en la sala situada detrás. Habla de nuevo con el sacerdote y

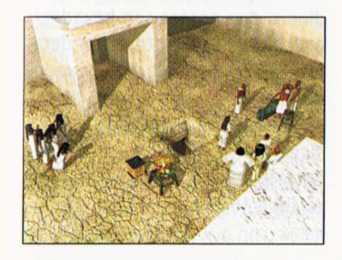


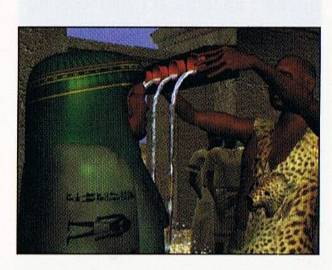


explícale que la estrella brillante se encontraba justo encima del sacerdote sentado. Si ahora examinas la clepsidra colocada sobre el suelo y hablas de nuevo con el sacerdote, conseguirás que se marche y te deje a solas. Coge la copa, utilízala para vaciar el agua que cubría el interior de la clepsidra y finalmente usa el cuchillo sobre las marcas del fondo para revelar dos objetos que pertenecían al botín robado en la tumba. Si ahora examinas el mapa encontrado en el tablero del juego del Senet observarás el lugar exacto dentro de la sala hipóstila del templo donde se encuentra un nuevo elemento del botín. Baja, por tanto, las escaleras para regresar al templo y siguiendo las indicaciones del mapa podrás encontrar una columna a la que le falta un trozo de piedra en la base ya que es allí donde se esconde el objeto que buscas. Si tienes problemas para encontrar la columna adecuada, desde la base de las escaleras, gira a la derecha, da un paso adelante, gira a la izquierda, camina hasta el fondo y gira a la derecha. La columna que buscas se encontrará ahora a tu derecha.



Muestra los dos objetos a Aamert y la acción se trasladará automáticamente a la última escena del juego. Después de narrar a To el resultado de tus investigaciones, arranca la túnica de Ptahnefer y coloca sobre el collar las dos piezas encontradas en el templo. De este modo quedará probada su culpabilidad y tu padre quedará libre de toda sospecha.





AFTERLIFE



Mientras juegas, prueba a teclear estos códigos para obtener diversas ventajas:

$@!: 10.000.000 de peniques.

SAMNMAX: Tecléalo tres veces para conseguir que aparezca un objeto secreto.

BALLS OF STEEL

Teclea los siguientes códigos tras haber presionado el botón de imprimir pantalla (Print Screen):

bucket: Recarga al máximo el número de rebotes.

couch potato: Todos los modos de vídeo accesibles.

evil twin: El modo de dos bolas accesible.

freakshow: Encendido de la bola extra.

nerf gun: Súper cañón preparado.

popcorn: Super pop encendido.

roach motel: El ataque Crawler encendido.

t-minus 1: Consigue poner la práctica de disparo lista.

t-minus 2: Caza de Bichos ahora preparada.

t-minus 3: Guardia de honor ahora preparada.

t-minus 4: Xenophobia preparada.

t-minus 5: Tormenta de meteoritos disponible.

t-minus 6: Rescate listo.

t-minus 7: Showdown preparado.

t-minus 8: Asalto final listo.

triplets: El modo tres bolas está preparado.

warp core: Bola de energía ahora disponible.

CAESAR II

Edita un juego salvado con un editor hexadecimal, busca el **Offset 329EC** que indica la cantidad de dinero que posees, en hexadecimal (para ver cuánto es en decimal usa una calculadora hexadecimal); por ejemplo, si tienes 10000 Dinarios tendrás en esa posición 16 27 10, para cambiarlo, por ejemplo, a 65000, cambia el offset a 16 FD E8.

CAVEWARS

Cuando ejecutes el juego, y para acceder a él en modo Dios, teclea **cave godmode** en la línea de comandos de DOS.

COLONIZATION



Para acceder al menú de trucos mantén pulsada la tecla **ALT** mientras escribes la palabra **win**, con ello conseguirás hacerlo visible.

THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL

Debes de editar los ficheros de texto cuyo nombre sea **biogXXto.txt**, ya que contienen los datos de los personajes. Con ello podrás cambiar el status inicial de tu personaje. Las **XX** coinciden con un número comprendido entre el **00** y el **17** correspondiente a cada tipo de personaje:

00: Mago.
01: Conjurador.
02: Mago de combate.
03: Hechicero.
04: Curandero.
05: Luchador nocturno.
06: Bardo.
07: Ladrón.
08: Vagabundo.
09: Acrobat.
10: Theif.
11: Asesino.
12: Monje.
13: Arquero.
14: Ranger.
15: Barbaro.
16: Guerrero.
17: Caballero.

DARK EARTH



Para ganar los combates debes de hacer lo siguiente:

- Pulsa **P** para hacer una pausa.
- Teclea **FORTYTWO**.
- Ahora, al salir de la pausa, pulsando "**D**" le quitarás toda la energía al enemigo, y pulsando conjuntamente "**CTRL+D**" rellenarás la tuya.

DARK REIGN



Echa un vistazo a las subcarpetas del juego en el disco duro; verás que posee gran cantidad de ficheros de tipo texto, tales como **units.txt**, donde puedes cambiar lo que desees respecto a las unidades, desde su capacidad ofensiva hasta los sonidos. Puedes editarlos con cualquier editor de texto.

DIABLO

Para duplicar items que luego puedes vender o reutilizar, abre un Town Portal, coloca un objeto que desees duplicar frente al portal, haz click sobre el objeto y pasa a través del portal, cuando llegues al pueblo, el objeto se encontrará en tu inventario, y si vuelves de nuevo a través del portal -del pueblo a tu lugar de origen- podrás recoger también el original.
Para obtener pantallas basta con pulsar el botón de Imprimir Pantalla; estas pantallas se almacenarán en un subdirectorio IMAGES.



DRAGON'S LAIR 3

Para ver el juego en modo de película, basta con escribir **TIME EN** la secuencia del título y pulsar fuego.

DUNE 2

Para aumentar el número de créditos y el máximo número de

unidades por nivel, editar el fichero **SCENARIO. PAK** con un editor hexadecimal, buscar **Maxunit** y **Credit**, cambiando el número que aparece por la cantidad que quieras poner.

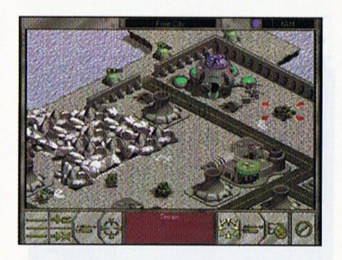


DYNABLASTER

Para recibir ayudas extra durante el juego, durante el título escribe **HUDSONSOFT.**

FALLEN HAVEN

Teclea estos códigos en la línea de comandos de DOS cuando ejecutes el juego, es decir , por ejemplo fallen.exe -MQWIERDSTUFF:
MQCASH: Puedes ajustar el número de créditos con CTRL+ y CTRL-.
MQWIERDSTUFF: Puedes construir nuevas unidades secretas en las barracas.



FRAGILE ALLIANCE

Ejecuta el juego conlo siguiente: **"fragile/cKimJon.fmsti"**. Tendrás acceso a todos los niveles y construcciones, datos de alienígenas...

GODFATHER

Para ser invulnerable: **HOLIDAY INN**

GREMLINS 2

Para conseguir 90 vidas escribe en la tabla de records **SINATRA.**
Para seleccionar el nivel, pulsa las teclas de función al comienzo.

HAVOC

Pulsa **TAB** y teclea las siguientes combinaciones:

AAA: munición
MMM: arma detectora de calor
SSS: escudo
VVV: vehículos
Para elegir nivel, ir a la pantalla de vehículos, teclear **CHEATxy** (donde X es la fase de 1 a 6 e Y el nivel de 1 a 5).

KATHARSIS

Introduce esas combinaciones de teclas como **códigos de Nivel:**
4eva young: Modo Dios.
abrakadabra: 99 mega-bombas.
born to cheat: Invulnerable a las Superbombas.
extravaganza: Nave principal de un color distinto.
perpetum mobile: Energía infinita para el arma.

Códigos de nivel:
Antennae: 4-1.
Sledgehammer: 4-2.
Cavity: 4-3.
Bullet rain: 4-4.
Giants: 5-1.
prime team: 5-2.
xl ships: 5-3.
blood bath: 5-4.

Códigos para niveles especiales:
iron cockroach: 4-1.
Earthquake: 4-2.
mouth of madness: 4-3.
napalm storm: 4-4.
Terminators: 5-1.
death squad: 5-2.
xl assassins: 5-3.
Peace: 5-4.

LONGBOW II



Durante los títulos de crédito, teclea **IWANNASEE** para observar algo especial al final de los mismos.

LORDS OF REALM II

Estos trucos requieren de un editor hexadecimal; para llevarlos a cabo basta con editar algún salvado del juego (**.sav**) y modificar los Offsets indicados sustituyendo su contenido por **FF** para conseguir las ventajas que se indican a continuación:

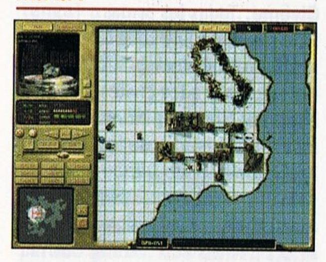
16.000.000 de Oro: **14B80, 14B81 y 14B82.**
65000 de Armaduras: **14BBC y 14BBD.**
65000 de Arcos: **14BB8 y 14BB9.**
65000 de Ballestas: **14BA8 y 14BA9.**
65000 de Hierro: **14B88 y 14B89.**
65000 de Mazas: **14BAC y 14BAD.**
65000 de Picas: **14BB4 y 14BB5.**
65000 de Piedra: **14B90 y 14B91.**
65000 de Espadas: **14BB0 y 14BB1.**
65000 de Madera: **14B98 y 14B99.**

MASS DESTRUCTION



Teclea los siguientes códigos dpara conseguir las ventajas que se indica seguidamente:
Ammo: Tecléalo durante el juego y te proporcionará todas las armas que existen.
golev##: Tecléalo durante la pantalla del Título y saltarás al nivel seleccionado en ## (desde el 01 hasta el 24).

M.A.X



Teclea estas combinaciones durante el juego:
[MAXAMMO]: Máxima munición
[MAXSURVEY]: Muestra donde están todos los recursos.
[MAXSPY]: Muestra donde están los enemigos.
[MAXSUPER]: Permite que la unidad seleccionada alcance el nivel 30.
[MAXSTORAGE]: Rellena las unidades de carga al máximo.

MEN IN BLACK

Para activar estos trucos debes de pulsar **Escape** durante el juego, y en el menú principal teclea "**dougmatic**" varias veces, hasta que vuelvas al juego, los trucos son:
Agentj: Agente J.
Agentk: Agente K.
Agentl: Agente L.
Agentx: Agente X.

Arctic: Nivel ártico.
Giveme: Todas las armas.
Healme: Recupera toda la energía.
Hq: Cuartel General.
Killem: Mata a los civiles.
Loadme: Munición infinita.
Moveme: Salvados de los niveles.
Protectme: Modo Dios.

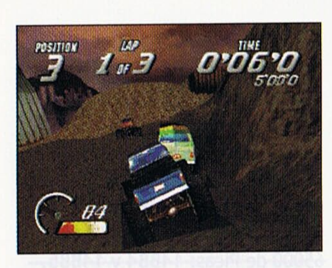


MISTERIES OF THE SITH (JEDI KNIGHT)

Los códigos son los siguientes, tecléalos durante el juego:
BOINGA 1: Modo Dios.
DIEDIEDIE: Todas las armas.
TRAINME: Siguiente Nivel de la fuerza.
GAMEOVER: Siguiente Nivel del juego.
IAMAGOD: Todos los poderes de Jedi.
GIMMESTUFF: Todos los objetos.
FREEBIRD: Habilidad de volar.
TRIXIE: Maná.
CARTOGRAPH: Revela todo el mapa.
STATUESQUE 1: Desactiva la Inteligencia Artificial.

MONSTER TRUCK MADNESS

Durante el juego escribe **"TREX"**; con ello conseguirás conducir a un



enorme Dinosaurio en lugar de un BigFoot. Además, con la combinación **Ctrl+3** podrás ver una vista exterior de tu vehículo Jurásico.

NECRODOME

Presiona la tecla "T" para hacer aparecer una ventana de edición de texto en la que puedes insertar los siguientes códigos:
alreadygotone: Todos los escenarios se hacen disponibles.
antioch: Mata a todos los adversarios que haya.
camelot: Conquistas la Arena.
coconuts: Movimiento lineal.
excalibur: Todas las armas.
gimmesomesugarbaby: Todas las armas y marchas.
grail: Te concede la bandera de la Arena.
igotbetter: Recarga tu energía.
knight: Invencible.
rabbit: Recarga los escudos.

shrubbery: Kits de energía, Napalm, etc.
smallrocks: Rellena la munición.
swallow: Rellena el depósito de gas.
verysmallrocks: Munición infinita.

PCFÚTBOL 6.0

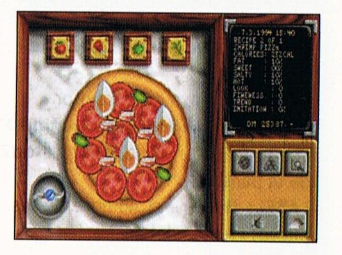


A la hora de contratar un juvenil, cuando te pida que le hagas su ficha con la cláusula del jugador, y todo eso, tienes que poner en su clausula:
- Si estás en Primera División, puedes poner una cláusula enorme (20.000 millones) con una ficha anual de 3 millones.
- Si estás en Segunda, podrás poner como cláusula 1.500 millones.
- Si estás en segunda B, a penas los 500 millones.

Todo esto con el objetivo de que cuando hayas ascendido a tu plantilla al juvenil, lo puedas vender (de acuerdo con la media que tenga) a otros equipos, te dará mucho dinero que podrás invertir en el aforo del estadio y ganar más dinero.
Otra forma de ganar dinero es, si te has clasificado para jugar la liga de Campeones, la UEFA te dará 200 millones al comenzar tu participación, pues si antes de jugar el partido grabas, cuando recuperes la partida tus ingresos se verán aumentados cada vez en esos 200 millones, grabándola cada vez que la cargues.

PIZZA TYCOON

Para obtener gran cantidad de dinero, has de hacer lo siguiente. Selecciona un carácter y empieza un nuevo juego, entonces pide préstamos a todos los bancos que puedas. Con gran cantidad



de dinero obtenido de los bancos, salva el carácter del personaje. Ahora vuelve a iniciar el juego, escoge el carácter que habías salvado previamente, vuelve a pedir préstamos a todos los bancos, salva el carácter de nuevo.
Así cuantas veces quieras, el dinero se va acumulando tras cada préstamo cada vez que lo salves, así podrás amasar una verdadera fortuna sin que la banca te lo solicite nunca.

POD



Teclea los siguientes códigos durante el juego para obtener ciertas mejoras:
RETRO: Muestra el Retrovisor.
MAP y luego **F9:** Muestra un pequeño mapa en el lado izquierdo de la pantalla.
LABEL: Muestra el nombre de los pilotos encima del coche.

SUBCULTURE



Teclea los siguiente códigos que te proporcionamos de este programa durante el juego:
bedlk: Modo Dios.
billy: Aumenta la velocidad.
didit: Termina la misión con éxito.
haveall: Todas las misiones estarán disponibles.
mutant: Protección total contra la radiación.
refill: Restablece el escudo.
tick: Contador Geiger.
tonka: Refuerza el Hull.
wonga: Dinero.

Códigos de niveles:
rinse: Nivel 0.
dryer: Nivel 1.
otton: Nivel 2.
delicates: Nivel 3.
tumble: Nivel 4.
colours: Nivel 5.
halfload: Nivel 6.

Este libro se incluye conjunta e inseparablemente
con la revista Micromanía 42

HOBBY PRESS